УНИКАЛНИ ПЛАКАТИ НА COUNTER-STRIKE И FIFA 2002

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (46), ФЕВРУАРИ 2002

3.90 лв. с два диска 1.90 лв. без дискове

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

DLH 250 MB пълна версия

Какво ще играем през 2002-ра?

preview
Paradise Cracked

Master of Orion III

Die Hard Nakatomi Plaza

Devil May Cry
PlayStation

2 CD

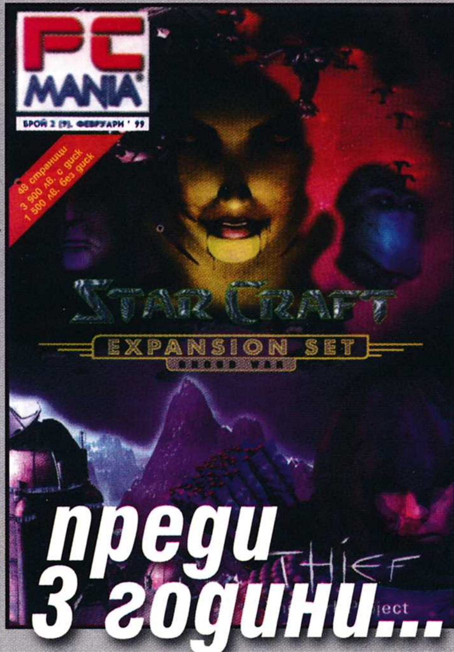
НА ЖЪЛТИТЕ СТРАНИЦИ

FBI vs WAREZ – *САЩ удариха софтуерните пирати*

СЕДЕМ НАЧИНА *да съживим старото PC*

ЛОШИТЕ МОМЧЕТА – *гейм-дизайнерите*

съдържание



преди 3 години...

"Разорени и разярени родители от Добрич ще искат затварянето на компютърните зали в града, тъй като децата им се превръщали в маниаци, съобщиха потърпевши. Залите са близо до училищата в града и учениците бягат от часове, за да стоят там, оплакват се учители..." – вестник "Сега", 16 януари 1999 г.

С този кратък безмислизъм, завършихме рубриката "Новини" във февруарския брой преди три години. И ако вчера социализмът ни намигаше закачливо, то днес дори не си дава зор да вкарва свенливи стилистични измислици като "твърдят очевидци" или "оплакват се потърпевши".

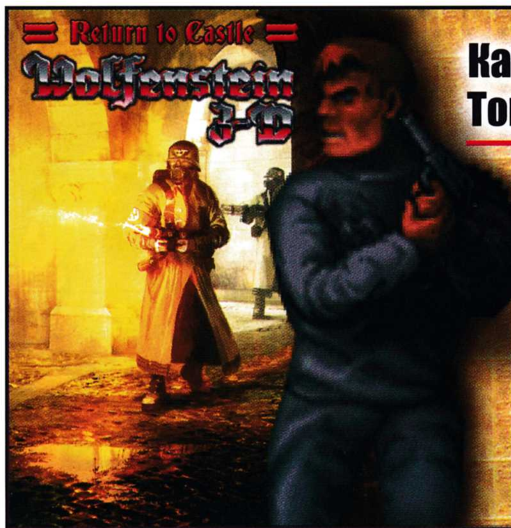
Напоследък компютърните клубове бяха идиотски приравнени с питейните заведения, като класическите кръчми тип "дупки" се радват на очевиден медиен комфорт.

Отново някакви хора от миналото надигат глас да се удари балтия на клубовете, защото там се употребявал алкохол, взимали се наркотици и... имало "деца под 16 години без придружител".

Истината е: че за много хора клубовете са единствената възможна връзка със света; че никой не се е превърнал в дегенерат от играене на игри; че учениците не бягат от час, откакто има зали, а откакто има училище; че няма тип заведение, в което да се пие по-малко, да не говорим за наркотици; че компютърът не е по-вреден от телевизора, например, но дава много повече...

А какво излезе преди три години ли? Ами Brood War. И досега го играем :)

Петър Табов



Какъв нов Wolfenstein?! Това е Индиана Джоунс!

Не харесвам Return to Castle Wolfenstein. Причината е една и е елементарна. Това не е Wolfenstein, а банален 3D-shooter, който прилича повече на третата серия за Индиана Джоунс, отколкото на легендарния оригинал.

Да почнем отзад напред. Помните ли как се излизаше от някогашния Wolfenstein? От може би едномесечната 3D-ваканция, която тогава си бях дал, в главата ми е останал един, често повтарящ се епизод: Лятна нощ. От отворения прозорец леко повява хладен вечерен вятър. Само от време на време отвън минава някое свободно такси ... Звуковите карти току-що се бяха появили у нас и беше много, ама много гъзарско да имаш Sound Blaster. Някъде около четири и половина чуваш дрънченето на първите трамваи и ти идва на ум идеята, че може би е време да си лягаш. Към шест вече си взел твърдо решение, правиш последен save и нежно натискаш esc-ейпа със средния пръст на лявата ръка. И тогава на екрана излиза вечния лозунг на геймърския лайфстайл: (Yes) for work and worry, (No) for guns and glory. Поне в една трета от случаите този надпис ме връщаше обратно в тухлените и каменни подземия, при автоматчиците, хищните немски овчарки и тайните входове.

Сега, когато излизаш от Return to Castle Wolfenstein, трябва да отговориш на баналното Quit? Y/N... Това е може би първият симптом, че продължението на класиката е най-обикновена ширпотреба, която бързо ще потъне в сивата вълна на геймърската индустрия.

За да разберете колко бях разочарован, представете си как чакате продължението на "Матрицата", а когато то дойде, се оказва, че прилича повече на екшън с Жан-Клод Ван Дам.

Някогашният Wolfenstein беше истинска игра. Да, графиката беше много по-лоша, звукът – също, но играта беше истинска. Защото беше правена с въображение, размах и като цяло – с кеф. И както винаги става в живота, когато правиш нещо с удоволствие, то се получава добре. Ако нарисуваш с кеф картина, на хората им е приятно да я гледат. Ако направиш от сърце компютърна игра, всички се скъсват да я играят.

Return to Castle Wolfenstein е поне три пъти по-малко игра от легендарния си предшественик. Може да има сто пъти по-добра графика, но е правена по задължение от компютърни чиновници, които са си избрали тази професия "защото е модерно и се плаща добре". Сиви офисни хора, които мислят, че колкото графиката е по-реалистична, колкото звукът е по-обемен, толкова по-добра става играта.

Глупости! Точно обратното е. Играта е фарсово представяне на действителността и колкото повече прилича на реалния живот, толкова по-малко прилича на игра. Съвременната геймърска индустрия като цяло е забила в грешна посока – улицата, по която е тръгнала, очевидно е задънена. Съвсем очевидно е, че игрите не могат непрекъснато да стават все по-реалистични. Не може да направиш съвършено реалистична игра – това е по силите само на Големия Геймър, който седи там, горе, клати си божествените крака и небрежно натиска от време на време по някой клавиш.

Алексей Ю. Лазаровъ

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

SAVE GAME

Завръщането на Лара Крофт

Продължение на action/adventure-динозавъра Tomb Raider ще бъде готово чак през ноември. Новата част ще се казва Next Generation и ще изглежда доста по-мрачно и потискащо от предишните епизоди. В нея Лара ще трябва да очисти своето опетнено име след като несправедливо е била обвинена в извършване на убийство. Приключенията ѝ ще започнат в Париж и по-точно из каналите под него. Tomb Raider: Next Generation ще включва общо четири епизода.
Към Лара ще се присъедини още един персонаж – Къртис. Какъв е той, защо е там и какво ще върши, все още не е съвсем ясно. По всяка вероятност новият герой също ще може да бъде управляван на някои места в играта.
Голямата новост е, че Лара вече ще може да усъвършенства уменията си! Това поне означава, че играта прави сериозна крачка напред.

Grand Theft Auto III за PC!?

На сайта на EBgames.com вече има специален раздел за PC версията на играта Grand Theft Auto 3. Преди няколко месеца беше шумно огласено, че Grand Theft Auto III за PC няма да има. Но какво значи според вас този раздел...
Какво ли ще се продава предварително от там? :-) Играта ще излезе за Play Station 2 на 16 април на цена $29.99.

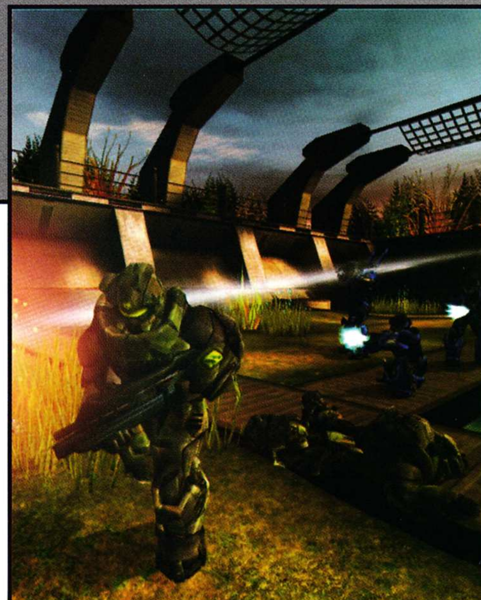
Слухове за Fallout 3

Скоро стана ясно, че трета част на постядрената ролева игра Fallout все пак може би има. По неофициална информация от колегите от Gameover играта трябва да излезе още през това лято. Имайте предвид, че всичко това не е потвърдено от производителите и все още нищо не е ясно.

SKATE FASHON

Прави се Tony Hawk's Pro Skater 4

Тъкмо излезе Tony Hawk's Pro Skater 3 за PlayStation, и хората от Activision обявиха, че вече се трудят над следващото продължение. Над нея се потят Nerve, които скоро се представиха отлично с мултиплейър-частта на Return to Castle Wolfenstein. Четвъртата серия на скейт симулатора може да очакваме в началото на 2003-та.



START NEW GAME

Властелинът на пръстените и за PC

Компанията Microsoft потвърди своите намерения да пусне серия от игри, базирани на Lord of the Rings – знаменитата книга на Джон Роналд Руел Толкин. Софтуерният гигант е на мнение, че с това по никакъв начин няма да наруши авторските права на Sierra за пускане на игри по книгите на Толкин. Те излизат с номера, че ще правят игри по филма, чийто лиценз е абсолютно независим.
Първата игра The Fellowship of the Ring ще бъде по филма, появил се съвсем наскоро по европейските кина. Microsoft обещават, че тя трябва да се появи към края на 2002 година, когато по кината ще се върти вторият филм по темата – The Two Towers.

Мълвата става реалност – Unreal Tournament 2!

След няколко месеца мълчание Infogrames най-накрая официално обявиха, че работят над Unreal Tournament 2. И този път слуховете се оказаха верни и 3D шутърът наистина ще се прави от Digital Extremes. Заглавието се очаква да излезе през последното тримесечие на годината.

Нова игра от Bungie!

По информация на швейцарския геймсайт Gbase.ch фирмата Bungie яко бачка върху нова игра, която вероятно ще е триизмерна стратегия в реално време. За незапознатите само ще припомня, че Bungie Software са отговорни за култови игри като Oni и Halo (все още само за X-Box). Единственото, което се знае за новата игра, е, че ще бъде средновековна с разнообразни фентъзи персонажи от типа на тролове, гоблини и немъртви.

HoMM 4 и Might & Magic IX

Компанията 3DO Europe официално обяви, че през март едновременно ще се появят Heroes of Might and Magic IV и Might and Magic IX – две тъй дълго чакани продължения. Като точна дата се спряга 29 март, така че на феновете на тези игри не им остава нищо друго освен да стискат зъби още малко.

.BG

Headoff Club обновен

Добре познатият на всички Headoff Gaming Club се обновява и удвоява капацитета си. Машините стават 50, а пространството се увеличава повече от два пъти. Обособени са 5 зали, различни като интериор и обстановка. Навсякъде има три вида осветление, нови, меки и удобни столове, а също така и специален диван за зрители. Компютрите са оборудвани с видеокарти GeForce 3 Titanium, процесори Athlon 1,4 GHz, волани, джойстици, качествени слушалки и 3D очила.
Редовните клиенти могат да станат членове на клуба. Те ще получат безплатно собствена страница на сайта на Headoff Gaming Club.
Обновена е уникалната за клуба система за запазване и възпроизвеждане на героите на всяка машина. Така няма никакво значение на кой компютър играете – вашите настройки и герои ви следват. Цените са единственото нещо, което остава без промяна.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Black and White: Creature Isle	EA
Disciples 2: Dark Prophecy	Strategy First
Grandia 2	UBI Soft
Star Wars: Starfighter	LucasArts
Sid Meier Sim Golf	Electronic Arts
Destroyer Command	Mindscape
Warrior Kings	Microids
M4 Armored Clash	Wizard Works
Necrocide: The Dead Must Die	NovaLogic
Mad Dog McCree	Digital Leisure
Crime Patrol	Digital Leisure
Serious Sam: The Second Encounter	GoD
Mall Tycoon	Take 2
Nascar Racing 2002 Season	Sierra
Ultima Online: Lord Blackthorns Revenge	EA
Mafia: The City of Lost Heaven	GOD Games
Command and Conquer: Renegade	EA
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Activision
Impossible Creatures	Relic Entertainment

Това са дати, обявени от фирмите-разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

NEW MISSION

Още Sims-ове! Докога?

Скоро се разчу, че и тази година ще зарадва с поредния Sims. През есента трябваше да е готово продължението SimsVille, но Electronic Arts го спряха. Затова пък ще има четвърти експанжън за The Sims. Играта ще се казва The Sims: Vacation и ще се появи много скоро – през март. В нея ще можете да разходите вашите симове из разни забавни курортни местенца, като плажове, планини, увеселителни паркове, хотели и т.н. Ще имаме възможност да правите дори снежни човеци и пясъчни замъци... Хмм...

Mission Pack за Ghost Recon

Ubi Soft обявиха, че съвсем скоро можем да очакваме Mission Pack за Tom Clancy's Ghost Recon. Expansion-ът ще запрати вашите Ghost-ове в най-горещите точки на Северна Африка. Там ще трябва да разрешите конфликта между Етиопия и Еритрея. Вашите войски ще трябва да се справят с постоянните обсади, блокирали достъпа към всички продоволствени и стратегически пунктове.
В продължението се очакват много нови оръжия, превозни средства и врагове. Визуалните и аудиоефектите ще бъдат подобрени с цел да се вдигне още повече реализмът на играта. По думи на авторите обаче в продължението ще има само осем нови single player мисии.

Скоро идва Sudden Strike 2

Стана ясно, че сравнително скоро ще излезе Sudden Strike 2. Германските издатели от CDV обявиха, че продължението на стратегията на тема WW2 ще се появи в средата на 2002-ра. В него ще има много новости като подобрен графичен енджин и допълнителни юнити. По играта работи руската фирма Fireglow.

Add-on за Etherlords

Nival Interactive обявиха, че планират да пуснат допълнение за хитовата си игра "Демиурги", известна повече като Etherlords. Те мислят да пуснат демо версия, в която да има част от играта, както и режим hot-seat, чиято липса беше един от големите недостатъци на първата част. Освен това пичовете от Nival смятат да добавят мултиплейър режим с много нови карти и мисии, както и редактор за нива и кампании. Демото трябва да се появи до два-три месеца, а редакторът за карти – с mission pack-а през есента на 2002-ра. За повече информация можете да проверявате редовно www.etherlords.com

BLIZZARD



Бета тестовете на Warcraft III: The Reign of Chaos започват!

На 7 януари започна 24-часовото записване за масовия бета-тестинг на Warcraft III: The Reign of Chaos. За жалост в него участват само хора от САЩ и Канада. По този повод хората от Blizzard обновиха сайта си и добавиха много ново инфо за задаващия се хит.
В тестинга участват 5000 души и той трябва да приключи до месец-два. Това означава, че найсетне Warcraft III е близо!

Black Sea Studios ще пусне четири игри чрез Sunflowers

Раждането на българската гейм-индустрия

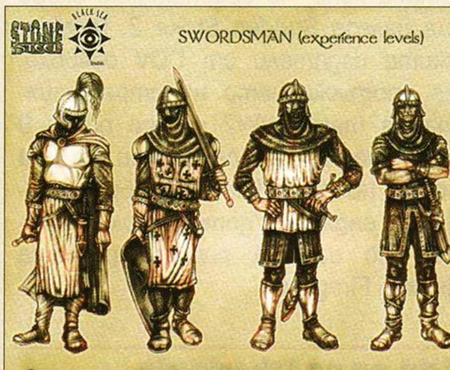
Може ли българска компютърна игра да щурмува световните гейм-класации? Допреди 2-3 години този въпрос звучеше по-скоро реторично. Единственото нещо, с което българските програмисти си бяха спечелили слава по света, се оказаха компютърните вируси. После изведнъж дойде пробивът. Всичко стана някак неочаквано. От небитието изникна стратегията Tzar: The Burden of the Crown, която за всеобщо учудване се прие доста благосклонно от геймърите по света. Появата ѝ



като че ли накара българските гейм-дизайнери да повярват в себе си. Фирмата Haemimont, създала Tzar, веднага се захвана със следващ проект — стратегията The Druid King. Колегите им от Wizcom пък направиха Trans — нелоша tech-пуцалка, която за жалост не можа да стигне до необятния западноевропейски и щатски пазар.

И ето че сега идва ред на наскоро сформираната Black Sea Studios. Фирмата е създадена от бившия главен програмист на Tzar Веселин Хаджиев. Поводът е сключването на договор между неговата фирма Black Sea Studios и германците от Sunflowers за изработката на четири заглавия. Това събитие е повече от достойно за отбелязване. За хората, които не знаят: Sunflowers е немска фирма, създадена през 1993 година. Тя стои в основата на заглавия като Holiday Island, Anno 1602 A.D., Techno





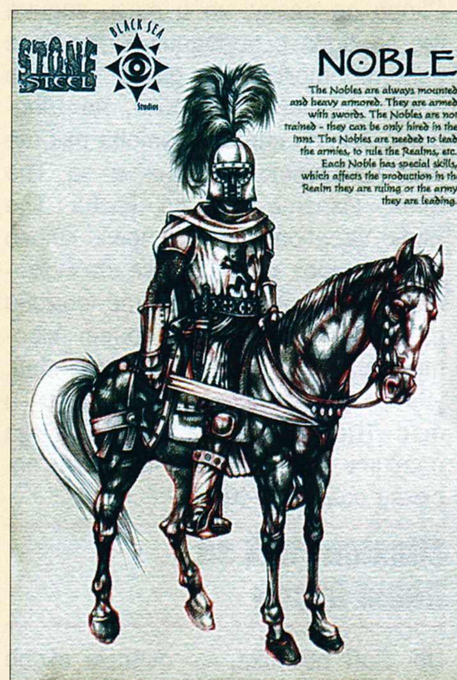


Mage, а скоро се очаква да издаде и 1503 A.D. под шапката на гиганта Electronic Arts. В момента Black Sea Studios усилено работят върху своята дебютна игра —

Stone&Steel

С Весо поговорихме за нея и за бъдещите планове на фирмата. Играта е в изключително ранен стадий на разработка. Вече почти четири месеца върху нея се работи по осемнадесет часа на ден. Весо мисли, че тя ще погълне поне още година и нещо, така че можем да очакваме нейната поява едва през пролетта на 2003-та година. Въпреки, че все още е твърде рано да се говори за каквото и да било, ще ви разкажа нещата, които успях да науча, и които хич не са малко.

Stone&Steel ще представлява стратегия в реално време, посветена на замък и неговото управление.

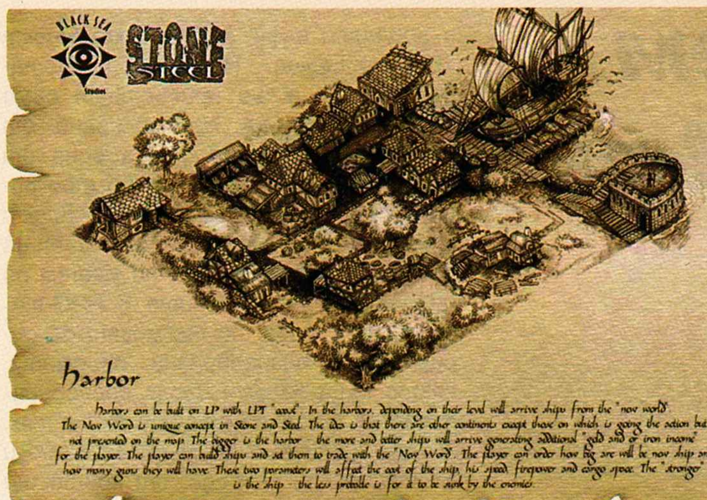


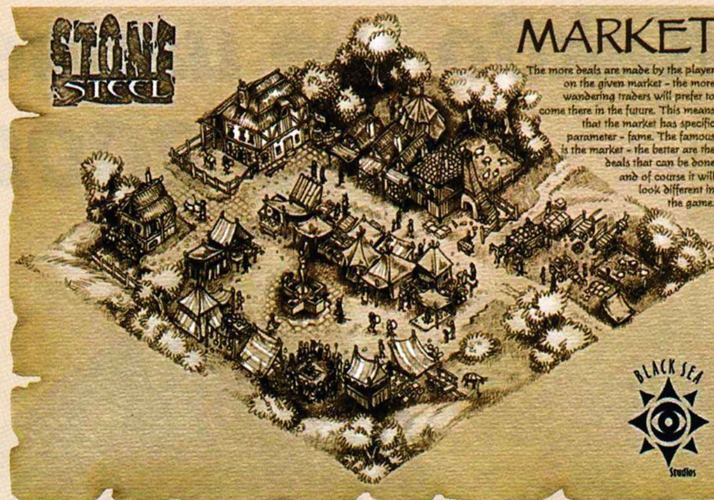
Играта има претенциите да бъде максимално "исторически коректна". Поради тази причина не очаквайте да видите в нея нищо фантастично или свръхестествено. Действието ще се развива в средновековието между VIII и XIII в.

Stone&Steel претендира, че ще разбие досегашните ни представи за стратегии в реално време. Действието в нея ще протича на две нива. Както твърди самият Весо

ще има стратегически и тактически план

В първия случай, най-общо казано, ще строите сгради и ще се занимавате с развитието на вашето крал-





ство. Можете да водите и сражения, но те няма да са с дълбочината, която ще предлага вторият план, който е предвиден изцяло за битки. Въпрос на личен избор е къде ще изберете да се млатите. Между двата плана няма да има визуална разлика. А като стана въпрос за сражения — очаквайте изключително интересни неща. При обсада единиците ви могат да поставят стълби и да се катерят по вражеските стени. За сметка на това пък някоя гад може да реши да излее катран върху вас или да бутне самата стълба (точно както се е случвало едно време). Засади, атаки, контраатаки — ще има всичко, каквото ви хрумне.

Единиците ще са около десет вида. Те ще качват експириънс, който няма да се измерва с някакви цифри, а ще се отразява на външния облик и статистиките. Войската ви ще се предвожда от така наречените благородници, които ще се наемат в местните кръчми. Кралят също може да води армии, но така поемате риска той да падне убит на бойното поле. В мелетата няма да участват повече от 400 единици, тъй като плановете за мащабни сражения са отпаднали.

Ще има и много куестове

за изпълняване, разпръснати из огромната карта, и голям брой предмети, които трябва да бъдат събирани.



Имах удоволствието да хвърля едно око и на самия енджин на играта. Теренът ще бъде триизмерен, но ще се рендва софтуерно. Всичко останало ще бъде 2D. Дори и в такъв ранен стадий от разработката графиката е наистина красива. BSS обръщат специално внимание на детайлите. "Всичко ще бъде живо и раздвижено". На въпроса ми какви ще са

другите три заглавия

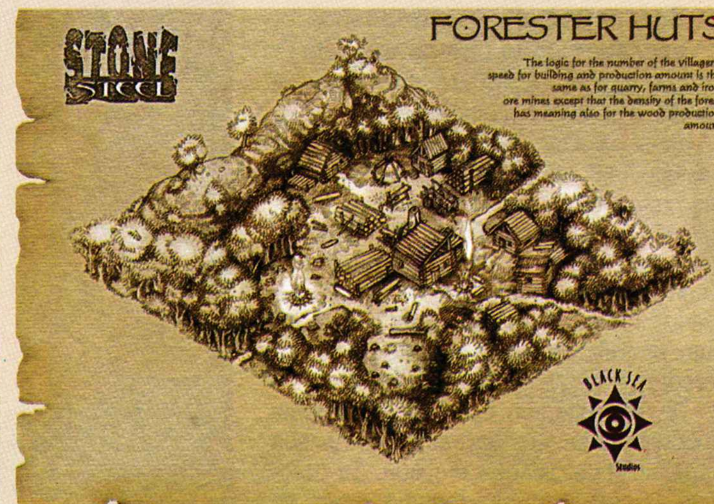
Весо загадъчно отговори: "Мога да кажа със сигурност, че действието на бъдещите ни игри няма да се развива в средновековието и че няма да са стратегии в реално време". Второто нещо, върху което Black Sea Studios се потят, се нарича King Hill (отново работно заглавие). За нея успях да науча, че ще бъде 50 % RPG и 50% RTS. Звучи интригуващо, но друго около нея засега няма да бъде разкривано. Също така Black Sea Studios са се сдобили с (по думите на Весо) "много красив" 3D енджин, който със сигурност ще намери приложение в поне две от бъдещите им заглавия. Веселин обеща, че ще направят и едно чисто RPG. Само не очаквайте да правят симулатори и спортни игри.

Фирмата има вече свой сайт, който може да посетите:

http:// www.blackseastudios.com

Владимир Тодоров





Какво ще играем през 2002-ра?



Какво ще играем през 2002-ра? Отговорът на този въпрос е сравнително лесен. Както изглежда, всички са се втурнали да правят клонинги на най-популярните 3D-екшъни и стратегии в реално време. Какво да се прави — това се играе най-много. Умря ли желанието на геймдизайнерите да експериментират? Сякаш да. Не случайно голяма част от заглавията, за които ще стане дума, са продължение на някой утвърден вече хит.

Но това е друга тема. Сега е време да хвърлим един поглед на не толкова иновативните, но определено очаквани от всички геймки, които ще се появят през годината.

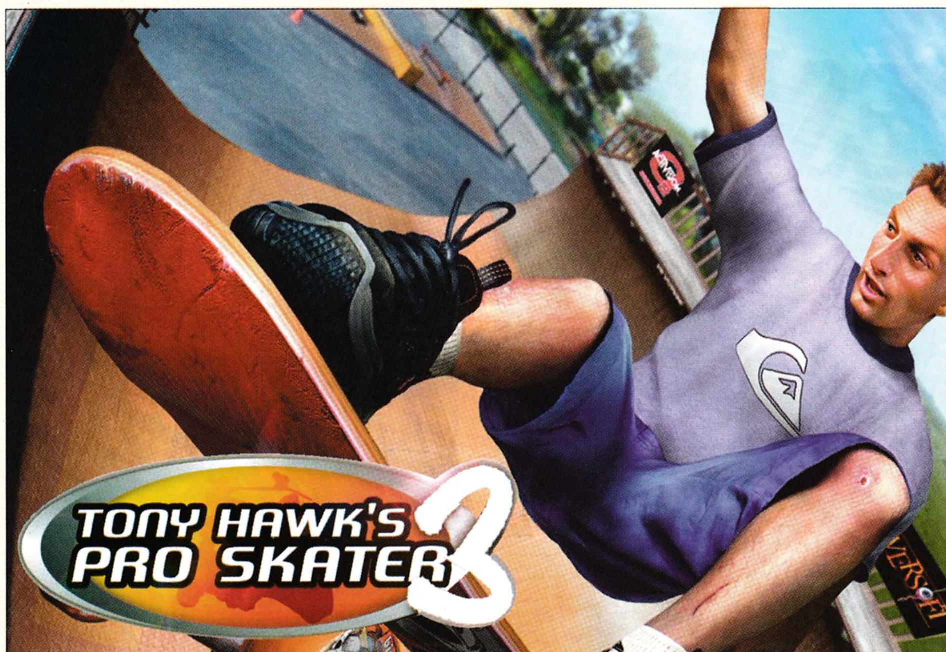
Безспорно най-популярното заглавие сред стратегиите

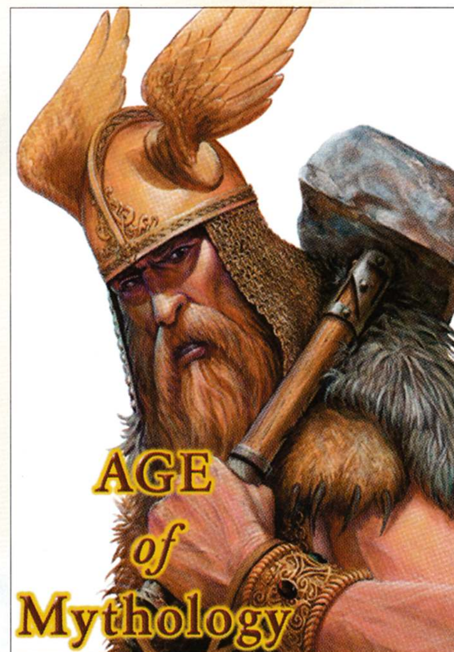
се нарича Warcraft III: Reign of Chaos. Третата игра за титаничния сблъсък между хората и орките се намира във финалната фаза на своята разработка. Записването за участие в бета-тестовете ѝ приключи на 7-ми януари. 5000 щастливци от Канада и САЩ ще имат уникалния шанс първи да изпробват бъдещия хит на Blizzard през следващите 1-2 месеца.

За разлика от Starcraft и своите предшественици Warcraft III използва напълно триизмерен енджин. За щастие въртене на камерите няма да има. Историята следва сюжета на спряната преди години приключенска игра Warcraft Adventure. Освен добре познатите ни хора и орки в битка ще участват армиите на "немъртвите" и нощните елфи, както и могъщият "Burning Legion". Неговите представители обаче ще присъстват само под формата на контролирани от компютъра единици. Всяка една от расите ще разполага и с по три вида уникални герои, които ще водят армиите, трупат опит и могат да развиват свои специфични умения по подобие на персонажите в RPG-тата. Освен това те ще могат да събират най-разнообразни предмети, както и да влияят върху способностите на бойните единици около тях. В хода действието се сблъсквате и с "неутрални" сгради, от които ще можете да наемате магически същества, които не принадлежат към нито една от фракциите.

Имайки предвид предстоящите бета-тестове, Warcraft III ще се появи най-рано от края на пролетта или началото на лятото. В общи линии това се очертава да е стратегията на 2002-ра. Битката за този приз обаче ще е доста ожесточена. Не бива да подценяваме и другите потенциални претенденти за титлата в лицето на Heroes of Might & Magic 4 и Age of Mythology. И все пак имам някои опасения, че времето на походовите стратегии и Age-вариациите лека-полека отминава. Особено като гледам как интересът към неумиращи игри като Civilization III спада за 3-4 месеца. Дано не съм прав.





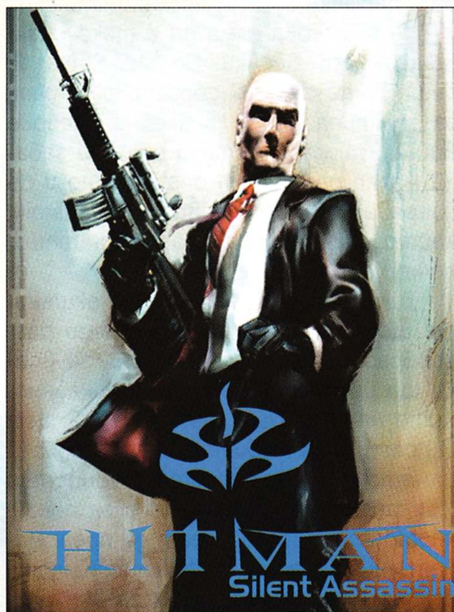


Но стига мрачни мисли. Най-пренаселена с хитове се очертава да е

зоната на 3D-екшъните

Тук ще има за всекиго по нещо. Лично аз, по подобие на последните три години, продължавам да очаквам с нетърпение излизането на Duke Nukem Forever. Русолявият екшън герой все още си остава мой фаворит. Мога само да се надявам, че този път "when it's done" ще се окаже дата между 1-ви януари и 31-ви декември 2002-ра. Сигурен съм, че битката на Дюк срещу злия Доктор Протон и извънземните от "Зона 51" ще бъде наистина впечатляващ екшън-спектакъл.

И се пак трябва да призная, че Duke Nukem Forever едва ли ще окаже най-красивата триизмерна пуцалка на годината. Нека не забравяме, че тя ще използва вече излизащия от мода графичен енджин на Unreal Tournament. Докато геймдизайнерите от 3D Realms се чешеха по кратуните и надуто заявяваха, че ще направят най-великия триизмерен екшън на всички времена, конкурентите им от Epic Games не стояха със скръстени ръце и хвърлиха всичките си сили в разработка на графична платформа от следващо поколение. Тя ще бъде използвана в задаващите се продължения на Unreal и Unreal Tournament, които също би трябвало да се появят през годината. Мога да се закълна, че всички останали ще



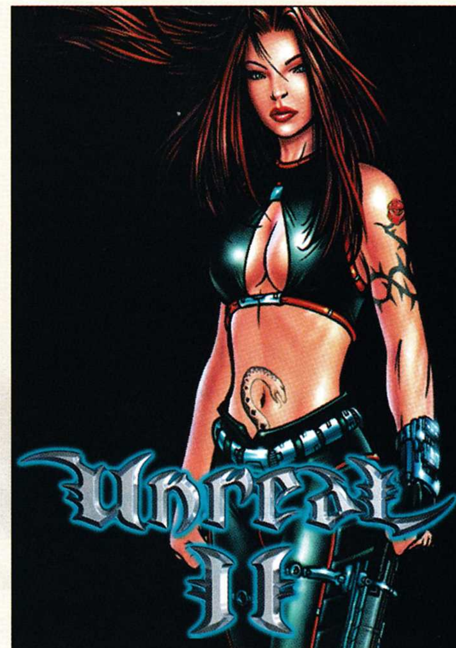
дишат праха им във визуално отношение, освен ако случайно не стане чудо и в следващите 12 месеца не станем свидетели на изненадваща премиера на DooM 3. Но нека не забравяме, че спиращата дъха графика не превръща автоматично всеки триизмерен екшън в геймърски блокбъстър. Ако случайно имате някакви съмнения по този въпрос, просто си пуснете добрия стар Half-Life.

Феновете на

Command&Conquer

също скоро ще имат шанс да се преселят във вселената на триизмерните екшъни. До месец-два те ще могат да изпробват пуцалката C&C: Renegade, която ще им позволи да избиват на воля войници от силите на NOD (фантастичен еквивалент на "Варшавския договор"). Казвам "на воля", защото една от характерните черти на играта ще бъде неограниченият брой на противниците, които ще ви заливат на талази. На вас се пада честта да влезете под кожата на "Havoc" — командос от силите на GDI ("добрите"), който собственоръчно трябва да разпердушини армията NOD-овските агресори, които искат да сложат ръка върху залежите от загадъчната извънземна суровина тиберий. Нашият човек не само ще използва смъртоносен арсенал от полуфантастични оръжия, но и ще управлява най-различни превозни средства като джипове "Хъмър", бронетранспортьори,





мобилни ракетни установки и дори танкове.

Не искам да си навличам гнева на C&C-феновете, но първите ми впечатления от бета-версията на Renegade не ме хвърлиха в екстаз. Не ме разбирайте превратно — играта изглежда много добре, но през 2002-ра 3D-екшъните вероятно ще бъдат доста по-красиви. Но може и да съм станал твърде разглезен. Може пък така да изглеждат само първите нива на играта. Може и финалният вариант да е много по-добър. Ще почакаме месец-два и ще видим. Обещавам да се извиня на всички, ако съм се заблудил. :-) Пък и нека не забравяме, че светът на Command&Conquer крие в себе си неустоим чар, който няма отношение към качествата на енджина.

Почитателите на

екипния мултиплейър

също няма да имат повод за недоволство. 2002-ра година им е подготвила най-малко два размазващи хита — Counter-Strike: Condition Zero (комерсиалното продължение на най-популярния MOD за Half-Life, което ще съдържа сингълплей и ботове) и Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. В новия Counter-Strike ви очаквам 16 нови мисии. Всяка от тях може да бъде играна и като командос, и като терорист. Авторите обещават, че и противниците, и управляваните от компютъра съекипници ще притежават перфектен изкуствен интелект. И все пак това няма да е така очакваният от всички Counter-Strike 2. Team Fortress 2 пък доразвива идеята за мултиплейър с различни класове бойци. За жалост тази игра се забави малко повече от очакваното и бе изпреварена от новия Wolfenstein, който разработва тази концепция почти перфектно.

Така че феновете на 3D-екшъните ще се радват на най-голямо разнообразие. През тази година за всеки ще има по нещо — и за поклонниците на Star Wars (Jedi Knight 2: Jedi Outcast), и за любителите на промъкването и коварните убийства (Hitman 2: Silent Assassin), и за онези, които все още не могат да преглътнат унижението, че фантастичният шутър Halo излезе първо за конзолата Xbox. Но с триизмерните екшъни — дотук! На този фон

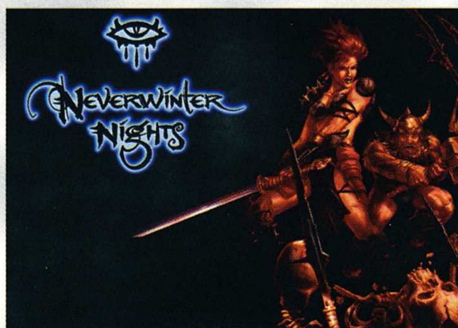
другите геймърски жанрове

изглеждат почти пренебрегнати. Сякаш всичко започва и свършва със стратегиите и триизмерните екшъни. Ето например безспорните RPG-корифеи от Bioware се намират в доста сложна позиция заради разправиите си с издателя Interplay. Мога само да се надявам, че тези проблеми няма да попречат на работата по двата потенциални ролеви хита, върху които фирмата е фокусирала своите сили — Newerwinter Nights (фентъзи игра по третата ревизия на Dungeons & Dragons) и Star Wars: Knights of the Old Republic (RPG по "Междузвездни войни", разработвано в съдружие с Lucas Arts). Иска ми се и слуховете за трета част на пост-термоядреното ролево приключение Fallout да не се окажат силно преувеличени.

Надявам се и най-после да излезе и свестен космически симулатор. Като например дългоочаквания (поне за мен) Freelancer, разработван от геймърската секция на Microsoft. Но ако съдя по интереса, който масовата публика проявява към този тип игри, тази моя малка глезотия за пореден път може да си остане само в сферата на мечтите... Все пак Microsoft първо трябва да си продадат Xbox-овете.

Така че и през 2002-ра се гответе за поредния триумф на комерса.

Момчил Милев







Месец, месец и нещо след появата на Civilization 3 и Return to Castle Wolfenstein още една легендарна игра се готви за атака. Master of Orion 3 ще ни зарадва със своята трета част в близките няколко месеца

MASTER OF ORION III

В годините на милата ми младост стратегиите бяха малко и предимно походови. Ако нещо от тях трябва да остане записано (гравирано върху паметна плоча или там каквото си изберете) за поколенията, то това би трябвало да са Civilization и Master of Orion. Двете игри са ми стрували не една и две безсънни седмици, люти скандали с роднини, домогващи се до компютъра, и един напълно завършен абстинентен синдром, породен от тогавашния невероятно гаден режим на тока. Заради такива игри човек беше готов да си вземе балканче с динамо и да върти педалите като луд, само и само да подкара поне за секунда вярната 386-ца.

В наши дни

електроцентралите си бачкат на пълни обороти, ток има предостатъчно, а ние станахме свидетели на третата игра, носеща името Civilization. Един перфектен продукт, подобрен отвсякъде и запазил в себе си духа на митичния оригинал. Благодарение на тази сладка стратегия някои от приятелите ми успяха да поставят под съмнение не само крайния резултат от сесиите си, но и половината от своите социални контакти (както и излизането на PC Mania 2/2002 – бел. ред. :-)). Явно кошмарът им за годината ще е пълен, защото съвсем скоро се очаква и продължението на Master of Orion – Master of Orion 3 или по-просто МОО 3.

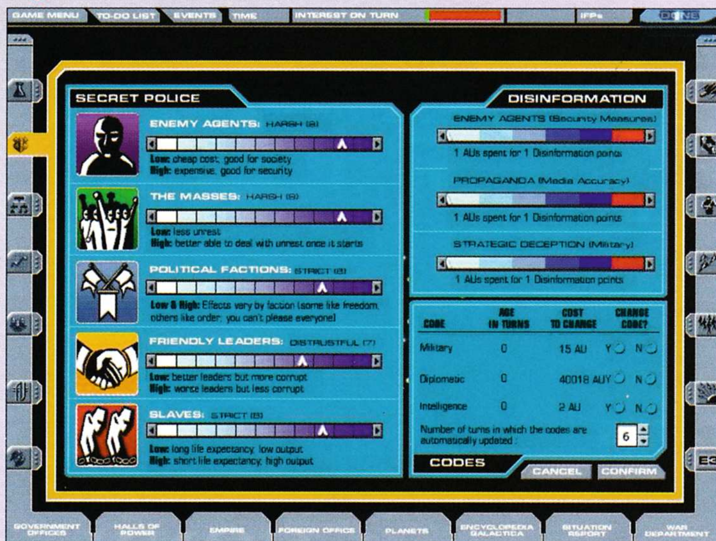
Очертава се бъдещата игра да си е същата стара маниащина. Има една галактика с варираща брой звезди, няколко космически раси, една легендарна планета и няколко варианта за победа.

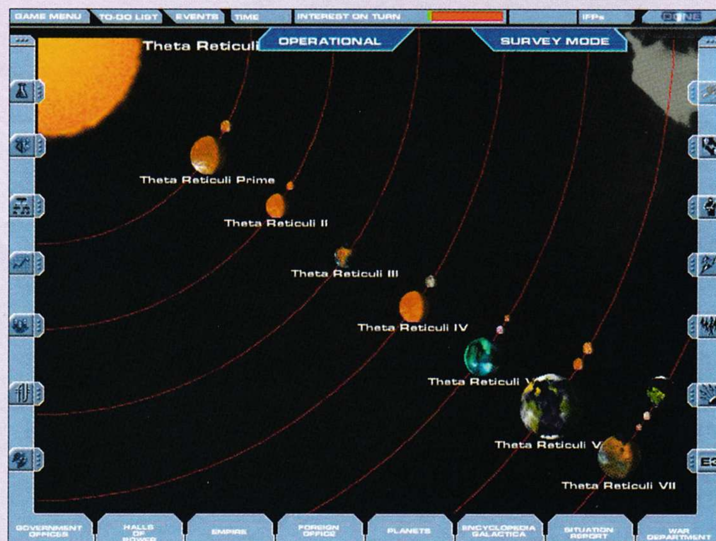
В общи линии превземи вселената и си стъкми междупланетна империя.



Промяната

Сред най-големите промени в МОО 3 спрямо легендарния първообраз ще е схемата на битките. В оригиналната игра всичко си беше походово, включително и мелетата. За радост или съжаление положението при МОО 3 ще бъде друго. Сраженията ще се извършват в реално време и 3D-пространство. Корабите ще могат да се контролират поотделно от играча или да бъдат оставени на компютъра. Скоростта, с която звездолетите се гърмят, ще е сравнително малка. Целта е да се остави достатъчно време за мислене, без всичко







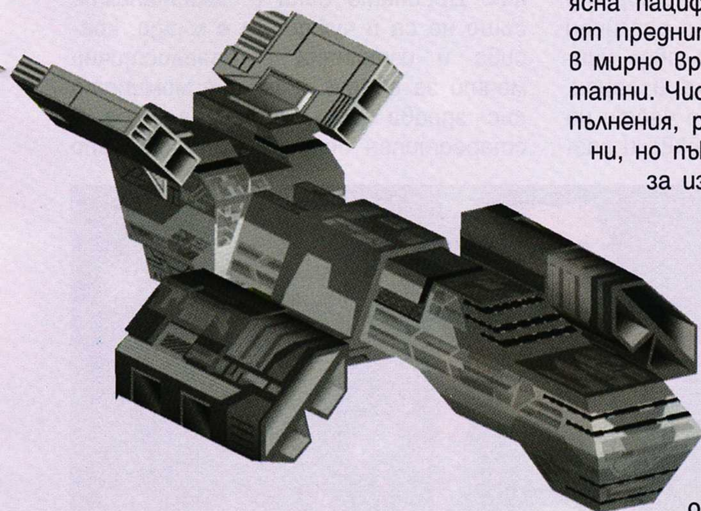
да зависи от многогодишен опит със Starcraft и Red Alert, изградил разни шашави и умопомрачително бързи рефлекси.

Преживелите всяка битка единици ще трупат нещо като точки. Елитните флоти ще са реалност. Разбира се, дизайнът на корабите ще е подобрен в сравнение с предните две игри. Освен избора на отделните компоненти играчът ще може внимателно да определя и местата, където ще се разполагат.

“Близки срещи от третия вид”

МОО 3 ще включва осем основни расови типа. Всяка от категориите ще притежава собствени подразделения. Крайният брой космически цивилизации, с които ще може да се играе, са шестнадесет. Авторите са се погрижили различията между повечето от тях да са наистина кардинални – от изискванията към планетите, до любимите области, в които учените да се изявяват.

Галактиките, които ще се генерират, ще бъдат по-големи от всякога. В най-огромните ще има до 256 звезди, всяка от които с по осем планети (съответно с до пет луни). За радост управлението на големи империи няма да се превърне в кошмара, при който единичен ход се играе с часове. Предвидени са множество екстри от рода на губернатори, които да командват колониите (по подобие на Civilization III). Наличният управник ще бъде инструктиран за вашите приоритети и оставян да се вихри. Ако някой от наместниците сгафи или започне да буйства, ще може да бъде свалян от поста и заменян с нов.



“Война и мир”

В основата на играта винаги е стояла добрата стара схема: развий технологиите, събери флот и разнищи врага. Дипломацията (доколкото я има) винаги е била около осемдесет и пет процента декорация и петнадесет – съмнителна полза.

Очаква се, че МОО 3 ще внесе някои промени. Вероятно това ще е поредната игра, заразена с някаква неясна пацифистична идея. За разлика от предните две части действията в мирно време ще са много по-резултатни. Чисто милитаристичните изпълнения, разбира се, ще са възможни, но пък вече са много по-трудни за изпълнение.

Международните отношения и шпионажът са качени с едно стъпало нагоре. МОО 3 ще дава възможност за много разнообразни пътечки, които ще водят до крайния успех. Сред новите моменти в тази област е подсиленият орионски сенат. В основата си това е нещо от рода на космическо ООН. Победата ще може да се достигне и чрез избори, но ако наша милост успее да извърти няколко неясни политически машинации, чрез които да завладее организацията.

“Критична точка”

Един от най-характерните белези на всички игри от този тип беше, а и все още е, че има нещо като праг на насищане, след което всичко тръгва стремглаво нагоре. До един момент опонентите създават неприятности и се бутат навсякъде, но след определен брой битки и разрастване не остава и един противник, който да е поне малко интересен. Чуждите цивилизации започват да падат една след друга с отчайващо висока и разочароваща скорост. Дори и при найвисоките нива на трудност този ефект си беше повече от забележим в досегашните МОО. За да се избегне този неприятен момент, МОО 3 ще ви изненада с няколко допълнителни гадости. Те ще са свързани найвече с управлението на твърде разраснали се империи. Големият зъл дух на бюрокрацията и обществените разходи ще властва навсякъде.

Пример: ако имате огромно владение, ще трябва да заделяте повече кредити за производство в сравнение с парите, които ще се дават в една по-малка империя.

Картина

По отношение на бъдещите картинки, с които ще ни залее играта, засега бих предпочел да бъда пестелив. Основата на графиката отново си остава галактическата карта. Единствените по-специални изпълнения ще бъдат свързани с битките и някои от персонажите (дипломати, учени и т.н.). Интересно е, че през цялото време извънземните ще бърборят на собствени езици.

Ефектът би трябвало да е наистина забавен, макар че ми е чудно как авторите са успели да измислят шестнадесет съвсем различни по същност и звучене начина за общуване.

В момента играта прилича на продукт, който се намира във финалния стадий на своето развитие. Не се предвиждат генерални промени от никакъв род. Крайните срокове би трябвало да бъдат спазени. С други думи МОО 3 ще ни зарадва най-късно в средата на пролетта. Всъщност има оптимистични прогнози, които споменават и по-ранни дати, но те едва ли ще се окажат реалистични.

Сергей Ганчев

Ще бъде ли Galleon поредната машина за пари, измайсторена от оригиналните създатели на Кака Лара?

Galleon
Islands of Mystery

Представете си един пращящ от мускули мъжага и две нежни, гъвкави красавици... Какви мисли ви навява видът на тази знойна тройка? Е, всъщност това не е от първостепенно значение. ;-) Важното в случая е едно — каквито и асоциации да са се родили в главите ви, няма да останат същите след като видите Galleon. Това е игра, създадена от авторите на първия Tomb Raider, която би трябвало да излезе в края на първото тримесечие на 2002-ра...



А сега се абстрахирайте от глупостите, които ви наговорих, и се настройте на друга вълна. Представете си пристанищния град Акбах. Вие сте гореспоменатият напомпан приятел, който се казва Рама Сабрийр. Той е известният търговец, авантюрист, пират, капитан на галеон, който носи гръмкото име "Ендийвър". Точно когато тихо и кротко присламчва плавателния си съд към китното пристанище, на борда се втурва една друга, не по-малко известна (поне в играта де) персона — Арелиано. Той се ползва с репутацията на много добър лечител, но очевидно това не му стига. Любопитството човърка този дребен на ръст (но не и на дела) човечец и не му дава мира. Та той решава да наеме нашия бабаит, за да разбере някои толкова важни и неотложни въпроси като например това как тъй

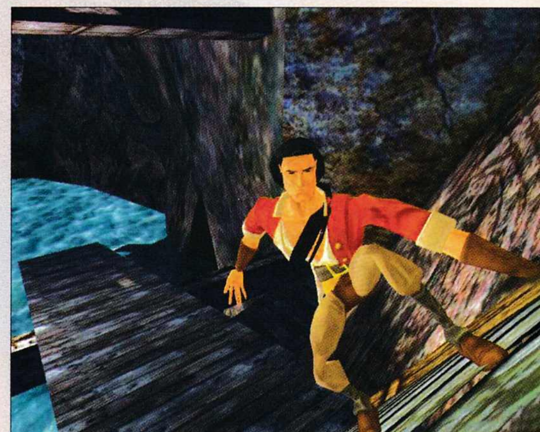
моряците на един мистериозен кораб са се превърнали в дървета

и какъв, аджеба, е този буркан с вълшебни билки на борда?

Без да се мае и увърта (за разлика от мен...;-), Арелиано наема Рама, който трябва да разкрие тази загадка. По време на играта разбираме, че на вашите широки плещи лежи и отговорността да опазите древен и мощен артефакт и да се погрижите да не попадне в грешни ръце...

За да се справите с тези нелеки задачи (първата от които на пръв поглед звучи малко нелепо), ще пребродите шест огромни острова. Поне според обещанията на авторите всеки от тях ще е коренно различен от другите, ще предлага своя уникална история, обстановка и герои. За да превъртите шестте части на приключението, ще се изисква и различен начин на игра. Разнообразието в случая наистина ще бъде реалност, а не само празни приказки! При това играта няма да следва линеен сюжет, което добавя още по-голяма свобода на геймплея. По предварителна информация ще има адски много причудливи места, част от които нямам търпение да видя, защото за момента ми е леко невъзможно да си ги представя. Имам предвид вулкана, преобразен в магически кораб.

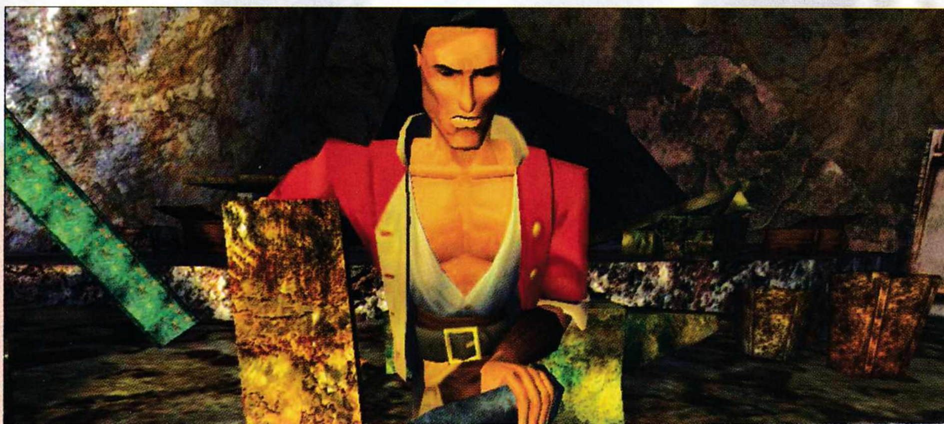
Е, в тази игра ще има и по-земни кътчета като турски палат, подводни и сухоземни пещери и изобщо найразлични затворени или открити пространства, където да си време



носа. Авторите са се погрижили островите да са населени с всякакви странни обитатели, та да не ви е скучно. Ще се натъкнете на гигантски чудовища, някои от които 300 пъти по-големи от вас, зли лордове-робовладелци, а може би дори и богове... Разбира се, не трябва да пропускаме и изпадналите в беда девици, които чакат само вас. Говорейки за нежните NPC-та в тази игра, трябва да добавя някоя добра дума и за

Faith и Mihoko

Faith е дъщерята на знахаря Арелиано и сама притежава лечебни умения. Древните сили и заклинанията също не са ѝ чужди. Тя е млада, красива и изпълнена с идеалистични мечти за света. Mihoko е момичето със здрава ръка, превърнало се в стереотипен персонаж за повечето



ACTION ADVENTURE

PC CD ROM

издател
Interplay / Confounding Factor
излиза
1-во тримесечие на 2002-ра
http://www.interplay.com/galleon/





екшън/адвенчъри. За нея е удоволствие да накълца някой и друг неприятел. За жалост няма да можете да управлявате директно тези две очарователни ваши помощнички. Можете да им давате нареждания само чрез Рама. Например могат да ви... Не, не — това не го могат. ;-) Двете мадами ще ви помагат за пъзели — например държат две ръчки, които отварят някоя врата, за да минете през нея.

Но нека не говорим само за уменията на жените — всеизвестен факт е, че те са по-надарени във всяко едно отношение. ;-)) Да обърнем внимание и на способностите на Рама, колкото и мижави да са те... Ами той ще може да плува, скача, да се раздава тупаници в стил кунг-фу, борави с над 15 оръжия, да се катери, пълзи и скача на различни височини. Всичко това — в няколко различни варианта и с променлива скорост. С помощта на магически сили героят ще е способен да лети. Е, какво пък толкова...

Но да оставим всичко това настрана. Иска ми се да ви изтъкна поредното достойнство на Galleon — Cartoon-стила и графиката изобщо. Не че това е някаква невиждана новост де, но авторите са доста горди с постиженията си. И изглежда има защо. Всеки персонаж разполага с индивидуална карикатурна външност с подчертани и даже деформирани характерни черти. Всеки ще има своя специфична походка, която при това се променя според настроението му. Емоциите на героите ще варират от плач до истеричен смях като преминават през всички междинни състояния. Лицата им ще са невероятно анимирани и ще пресъздават добре всяко едно от тези настроения. Всичко това ще бъде гарнирано с много детайли и реалистични плавни движения, пресъздадени със "скелетна анимация". Всеки от героите ще има 45 кости, за разлика от Лара Крофт например, която имаше 15. Енджинът на играта е специално създаден за нея и ще бъде последният писък на най-новите графични технологии...

А сега да ви поговоря малко за Tomb Raider. И то не защото съм фанатизирана фенка на поредицата (каквато действително съм :-)), а защото това име много ще се споменава и покрай Galleon. Това е така, понеже Тоби Гард (бивш главен художник и дизайнер на Core Design) и Пол Дъглас (бивш главен програмист на Core Design) са основните виновници за раждането на тази нова игра. Те самите може би не са невероятно известни, но тяхното най-популярно творение — Лара Крофт — определено е. Оплювана и от критици, и от геймъри, тя все пак си остава най-известната PC-героиня. Дали такава ще е и съдбата на героите от Galleon: Islands of Mystery? Създателите определено се надяват... А аз очаквам не само да е така, но и да е заслужено. Изглежда това и ще стане, съдейки по предварителната информация, скрийншотове и обещания.

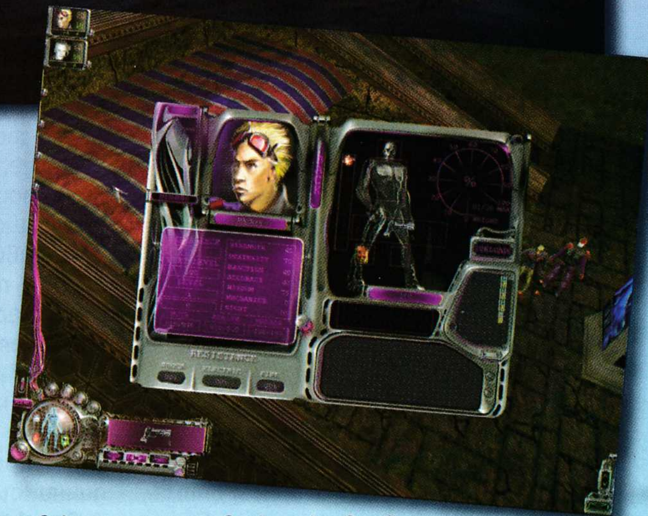
Така че нека задружно да си почакаме, докато новото и зашеметяващо приключение се появи и у нас!

Лили Стоилова

Суперкомпютри, могъщи групировки, заплетени интриги и много смъртоносни оръжия ви очакват в задаващата се тактическа киберпънкария, която ще се появи и в превод на български



PARADISE CRACKED



След всичко, което сполетя Sir-Tech, шансовете да дочакаме нов Jagged Alliance не са никак големи. "Еволюцията", която претърпя блестящата X-COM поредица, също не ме хвърля във възторг. Но ако сте фен на този тип тактически игри, не бързайте да губите надежда. Вместо към отчаянието, погледнете към Paradise Cracked. Ето и за какво става дума...

Някъде в бъдещето. От дълги години планетата се гърчи в мъртвата хватка на свръхпопулацията, екологичните катастрофи и други ужасни неща, които човечеството така лекомислено има навика да си причинява. Всичко продължава до момента, в който учените създават Кибер Мозъка – суперкомпютър, който за нула време решава световните проблеми. Земята бързо се превръща в истински рай. Настъпва

абсолютната идилия

а киберпространството е сред основните причини за всеобщото щастие. Хората прекарват по-голямата част от времето си в компютърните мрежи, отдавайки се на всевъзможни виртуални дейности. Машините вършат цялата мръсна работа. Сякаш човечеството най-после е достигнало желаната утопия.

Но безпроблемното съществуване слага прът в колелата на прогреса. Хората не изпитват потребност да подхващат нови научни проекти, тъй като това, с което разполагат, напълно ги удовлетворява. Стига се дотам, че могъщият Кибер Мозък анализира събитията и стига до неприятно заключение: раждаемостта катастрофално намалява, а човечеството глобално затъпява. Хомо сапиенс с ленива крачка върви по пътя на собственото си самоунищожение. И така Изкуственият интелект решава да започне велик експеримент...

По същото време млад хакер започва да си ровичка из киберпространството. Успява да проникне в строго защитена тайна зона и попада на няколко странни информационни пакета. Без много да му мисли той копира всичко... и след няма и минута чува полицейската сирена, последвана от удари по входната врата и характерните за подобни ситуации викове, подканващи да бъде оказано пълно съдействие на правоохранителните органи.

Какво ни очаква

оттук нататък?

Класическа тактическа игра с RPG-елементи, която ни потапя в един фантастичен свят, вдъхновен от "Bladerunner", "Matrix" и "Ghost in the Shell". Подгответе се за нелинейна структура на приключението, отличен интелект на компютърно контролираните персонажи, реалистичният физичен модел и балистика. Да не забравяме и огромното разнообразие от оръжия и амуниции,





TACTICAL RPG



издател
MistLand / Buka Entertainment / PC Mania





както и възможността за имплантиране на специални киберустройства, позволяващи на персонажите да превъзмогнат ограниченията на човешкото тяло. И не на последно място – впечатляващ 3D-енджин. Разбира се, ще има и възможност за игра в мрежа.

Съдейки по бета версията, с която разполагам, авторите напълно са в състояние да изпълнят всичките си обещания. Само за реалистичния физичен модел все още не знам какво да кажа. Единственото, което забелязах, е, че доста от обектите по картата могат да бъдат натрошени, стъклата на прозорците се пръскат под напора на взривната вълна, а враговете реагират доста ефектно на попаденията от по-едрокалибреното въоръжение.

Хакерът

който е вашият главен герой, няма да е сам в своите премеждия. Ще можете да си зaформите бойна групичка от шест персонажи. Някои от индивидите, готови да се присъединят към вас, са доста шантави. Ще се сблъскате със застаряващия бивш боксьор Мак и неговия гаден характер. Боб пък е някогашен мотосъстезател, който сега пропилява остатъка от живота си по баровете. Бившият военен и експерт по оръжията (особено тежките) Джоб също може да застане на ваша страна.

Нежните създания в бойните редици също не са забравени. Анна е разглезена рожба на богати родители, която си умира от скука. Въпреки че е на 23 години, тя е запазила детската безотговорност и жестокост. Катрин е доскорошен агент на спецслужбите и отличен снайперист. Последният член на групата е Лайка, която е медсестра. Казаното не е достатъчно, но все пак нека обобщя накратко – имате убийствен екип от неудачници.

RPG-страната на нещата

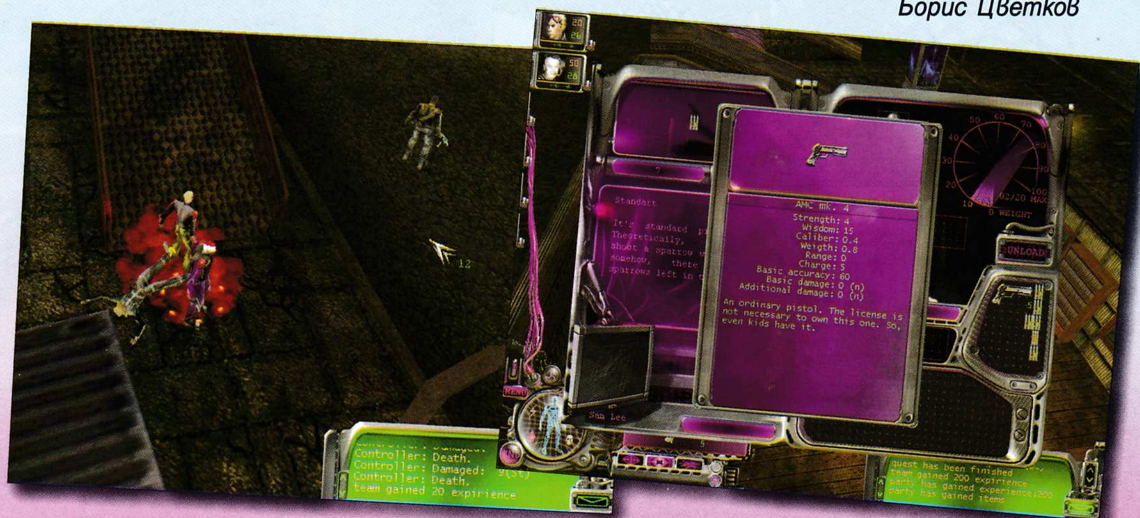
Всеки персонаж има своите характеристики: сила, сръчност, реакция, точност, проницателност, механика и зрение. Както си му е редът, трупаме опит, качваме нива и подобряваме показателите. Друг начин да усъвършенстваме качествата си, както и да придобиете допълнителни способности, са множеството импланти. Инвентарът е добре направен, има ограничение на товара, а излишният багаж само ви забавя. Очаква ви и редовната доза напоителни разговори с NPC-та.

Играта е изцяло походова, а надписът "hidden movement" веднага буди благи спомени за X-Com: UFO Defense. Подчинените ви могат да извършват стандартния набор от движения за този тип игри. На екипировката и въоръжението няма да се спирам. Ще кажа само, че дори найпростият пистолет е в състояние да използва няколко различни вида боеприпаси. Пораженията са четири типа: стандартни, шокови, електрически и огнени (слагате си огнеупорна броня и взимат, че ви електрошокират :)). Всяка рана влияе на способностите на персонажа.

Относно графиката Paradise Cracked надминава всичко друго от жанра, и то не само защото е първото 3D от този тип. Едва ли сега е моментът да разказвам за графиката и звука, защото до излизането на играта има още доста време. Но и дори да няма сериозни подобрения спрямо бетата, едва ли ще се намерят много разочаровани от визията.

Няма да крия, че отдавна ми се играе точно нещо такова. Тактическата RPG киберпънкария определено е нещото, което си заслужава да се пробва. И накрая – едва ли е нужно да споменавам (защото сигурно вече знаете), че Paradise Cracked е едно от заглавията, с които PC Mania ще ви зарадва изцяло на български език.

Борис Цветков



Ако се чудите какво да правите, а всички стари триизмерни екшъни са ви писнали, значи е дошло времето да се запишете в специалните части на Съюзническата армия и да се хвърлите в батална битка, достойна за сцена от "Спасяването на редник Райън"

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT



Не ви ли се струва странно, че напоследък 3D екшъните, които експлоатират темата за Втората световна война, станаха малко множко? Преди по-малко от месец излезе Deadly Dozen, а съвсем наскоро - и култовият Return To Castle Wolfenstein. Сега идва ред на Medal of Honor - Allied Assault (MOHAA). Откъде идва този интерес към Втората световна не знам. Но лошо няма, стига заглавията да предлагат качествено пуцане. А играта, за която става въпрос сега, определено е динамична, напрегната и ще ви накара да се изправяте на нокти всеки път, когато чуете от телевизора да се лее немска реч.

Това е дебютът на Medal of Honor за PC. Ако се опитате да проследите родословното му дърво обаче, ще забележите, че то води към PlayStation. Конзолната версия е доста популярна и е обявена за може би най-добрия триизмерен екшън, излизал някога за тази платформа. Усещам как започвате да си мислите, че щом това е адаптация на PlayStation-ска игра, това автоматично означава, че PC-версията ще е куца. Е, забравете тези обобщения, защото те не важат за MOHAA. Според мен играта е достоен конкурент дори и на Return To Castle Wolfenstein. Дали е възможно да се хареса до такава степен, че да закопае третата част на родоначалника на триизмерните екшъни? Едва ли, но знае ли човек... Ще поживеем и ще видим.

Малко история не вреди

Естествено, главният герой е на страната на съюзниците. Той е част от секретна агенция, наречена Office of Secret Services или за по-кратко OSS. Неговото име е лейтенант Марк Паулъл. Ако се чудите с какво по-точно са си запълвали времето хората от OSS, с удоволствие ще ви разкажа. Тази агенция е създадена през 1942 г. заради Втората световна война. Първоначално тя се е занимавала главно с шпионаж, а по-късно - и със саботажи и спасителни мисии. В нашия случай лейтенант Паулъл неофициално е зачислен в специалната пехота. Вещ във военната история, майстор в стрелбата и говорещ три езика, този човек е идеален за задачите на OSS. И така, време е да видите какво означава да си неразделна част от бойното поле.

Първото нещо, което прави вне-



FIRST PERSON SHOOTER

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Electronic Arts
http://www.mohaa.ea.com
системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, 3D Video card



чатление в MOHAA, е графиката. Очевидно Electronic Arts са останали доволни от това, което енджинът на Quake III успя да постигне в заглавия като American McGee's Alice - наистина красива игра, и са решили да го използват и в новото си заглавие. Обърнете специално внимание на растителността. Ако се приближите до някое дърво или храст, можете да забележите множество малки и големи клони, както и стотици листа. Това са едни от най-красивите и детайлни образци на геймърската флора, които съм виждал някога. Те дори се поклащат сравнително реалистично при всеки полъх на вятъра и могат да служат за прикритие, когато искате да изтребвате врага коварно със своя снайпер.

Сградите са пресъздадени жестоко. На места се налага да обикаляте из руините на разрушени селища, станали жертва да бойните действия - ще видите полусрутени постройки, разбити коли и т.н. От време на време вали и красив дъжд, който ту се засилва, ту намалява, ту почти спира. Въобще всичко е блаженство за окото.

Експлозиите също са много впечатляващи. Особено добре е направено разпръскването на земя след като е паднала бомба или снаряд. Представете си как бягате по някакво поле. От лявата ви страна теренът е осеян с мини, от дясно ви обстрелват с бомби, а отпред има бункери, пълни с нацистки картечари, а вашата крайна цел е окопът, който се намира на трийсетина метра пред вас. Трънката да се добереш жив е доста голяма. Да не говорим пък за взривовете под водата. Това е нещо, което трябва да се види със собствените очи.

Участниците в сраженията се движат почти като на живо. Тичат, залягат, търкалят се, надничат, стрелят от някой ъгъл, показвайки само оръжието си - всичко е анимирано перфектно. Всъщност дори и самите движения говорят за един сносен изкуствен интелект. И наистина, играта има доста добро AI и на моменти можете да си помислите, че нацистът пред вас действително има мозък в главата си. Компютърът ще действа логично и ще прилага всякакви хитринки, само и само да ви види проснат безжизнен на земята.

Задачите

Очакват ви около двайсетина мисии. Те отново са силно свързани с историческите събития от периода 1942-1945. За да ги приключите, ще трябва да се с правите с най-различни специални задачи: да се промъквате незабелязано, да взривявате, да убивате и после да бягате. Действието на MOHAA е сравнително напрегнато и ви грабва още с пускането на играта. Да си призная досега не бях усещал така силно атмосферата на Втората световна. В по-голямата си част мисиите са на открито, но има и такива, които се развиват в затворени помещения.

Оръжията, с които лейтенант Паулъл си служи, са над двадесет на брой като всички, естествено, са съобразени с епохата и са напълно истински. Измежду тях са Springfield '03 Sniper, базука, пушка M1 Garand, MP40 Sub Machine Gun, автоматична пушка BAR, пистолет Colt 45, Thompson Sub Machine Gun, гранати и т.н. и т.н. Имайки предвид завидния им брой, не се притеснявайте, че "скромният" арсенал на героя може да ви омръзне по някое време. Освен това някои оръжия имат и алтернативна атака. Но не очаквайте да носите повече от четири-пет пушкала в една мисия. Все пак не сте тежко въоръжен танк. Също така се пригответе да се сблъскате с не по-малко внушителните превозни средства - от различни модели бронирана техника, през самолети, лодки и камиони - общо осемнадесет на брой. Дори в определени моменти ще ви се наложи да сам да управлявате танк.

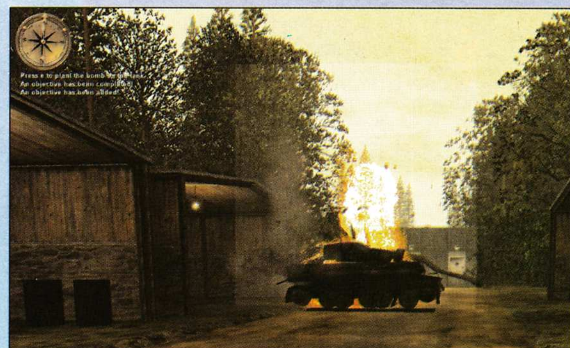
Въздушната поддръжка

Някъде във военната ви раничка се намира и един бинокъл. Той не само ви помага да виждате по-надалече и незабелязано да воайорствате, но и за да задавате цели за въздушни удари. До няколко секунди ваш самолет ще прехвърчи и ще изсипе порой от бомби върху неприятелските кратуни. След това с бинокъла можете да видите и резултата от вашите действия. Много хитра и добре реализирана идея.

В някои мисии ще си имате и помощници. Самото подзаглавие на играта предполага това (Allied Assault). Група от няколко войници ще ви следва неотлъчно и ще ви помага при потрудните задачки. Естествено, би било хубаво, ако им се отплатите за тази помощ като ги задържите







максимално дълго живи. За тази цел просто вървете пред тях и застилайте земята с нацистки трупове. Това обаче не е лесна работа, особено когато няколко тона желязо под формата на танк се опитват да ви направят на кайма. В такива случаи можете само да се радвате, че добрата стара базука е с вас.

Не очаквайте помощниците ви да свършат цялата работа вместо вас - те просто са там, за да ви асистират и да ви покриват гърба. Почти всичко лежи на вашите плещи. Колкото по-тежко е ранен някой от екипа, толкова по-трудно се движи. Тичането постепенно преминава в ходене, куцане и накрая почти влачене. Трагична картинка. Може направо да ти стане жал. Но пък изглежда адски истинско. Друг интересен момент в играта са вражеските униформи, които можете да нахлузвате върху себе си и така да оставате незабелязан от подлия враг.

Реализмът

За да са сигурни, че играта им ще отразява максимално реалистично действителността по времето на Втората световна война, Electronic Arts са поканили за консултант американския капитан Дейл Дай. Той е участвал в моделирането на мисиите, оръжията, поведението на хората и т.н. Вероятно ще попитате кой, по дяволите, е този тип. Въпросният ветеран е помагал и на Стивън Спилбърг при създаването на филмовата суперпродукция "Спасяването на редник Райън". Имайки предвид крайния резултат на МОНАА, човекът си е свършил работата много добре.

За звуковите ефекти в играта гласувам с две ръце. Ако картата ви поддържа 3D, ще им се насладите най-пълноценно. Куршуми пронизват въздуха и свистят покрай ушите ви, експлозии отекват в далечината, разгневени и уплашени немски гласове кънтят от всички посоки, самолети прелитат с бръснещ полет над главата и могат да ви накарат да потърсите убежище под бюрото си. Казано с други думи - звукът пресъздава войната във всичките ѝ аспекти. Наред с графиката, това е другият огромен плюс на МОНАА.

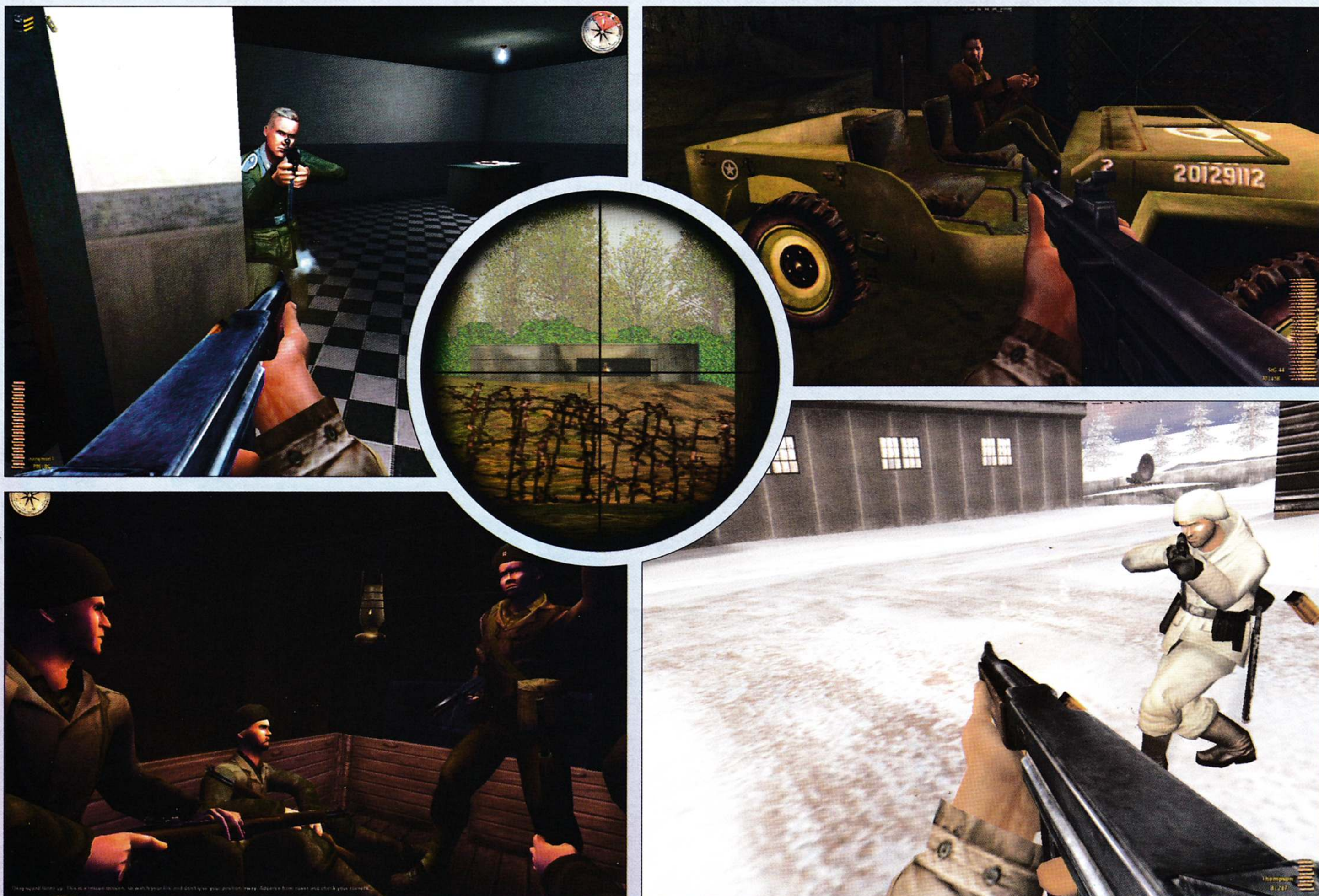
Кръвта в играта очевидно е в силно ограничени количества. Стреляте, стреляте, стреляте, но няма и помен от нея. На въпроса на феновете защо няма опция за включване и изключване на кръвта, авторите отговарят доста тъпо: "Нацистите са носели страшно много дрехи. Би било нереалистично кръвта да извира от тях". Нереалистично, ама друг път.

А какво би бил един съвременен 3D-екшън без мултиплейър? Провал, разбира се. Играта в мрежа ви предлага около дванадесет карти. Геймплеят обаче не е нещо кой знае колко революционно и следва утъпканите досега пътища. Действието се развива по бреговете на Франция, в пустини в Северна Африка, из стари, разрушени и изоставени градчета в Нормандия и гори и в Сталинград. Цели тридесет и двама души могат да се сбият на една и съща карта по интернет и то без да плащат абонаментна такса.

Окончателната присъда

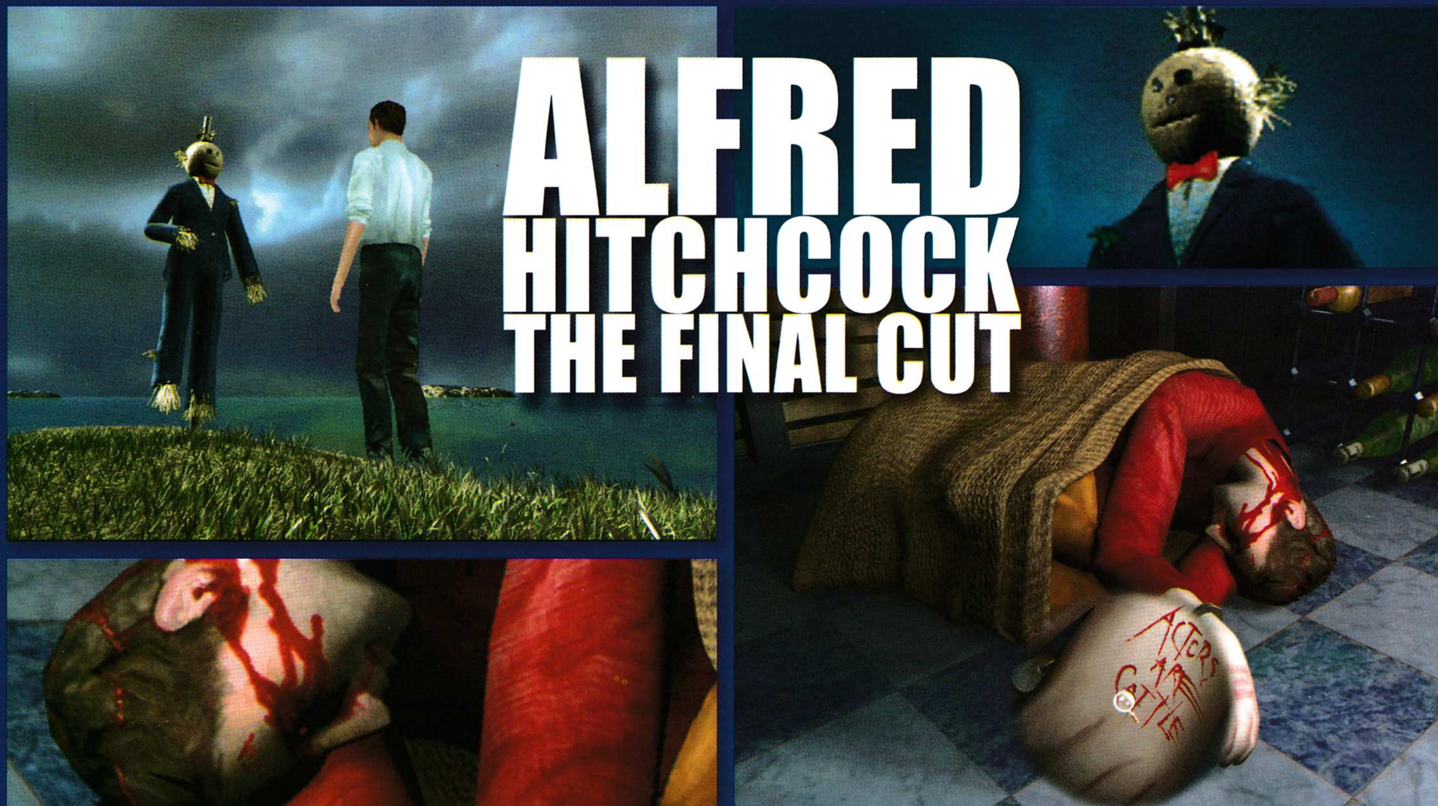
Medal of Honor - Allied Assault е един наистина отличен 3D-екшън. Напрегнатото действие, страшната графика и убийственият звук правят тази игра направо трепач. Основното нещо, което я различава от Return to Castle Wolfenstein, е стремежът да бъде исторически точна и достоверна. Ако това ви се нрави като идея, снабдете се с добра машина и помогнете на съюзниците, изтрепвайки завидни количества нацистка сган.

Владимир Тодоров



Мистерии, убийства, лудост и дори хумор — всичко това, събрано само на едно място!

ALFRED HITCHCOCK THE FINAL CUT



Кой всъщност е Алфред Хичкок и има ли някой смъртен на този свят, който да не познава творчеството му? Навсякъде той е известен като "майсторът на съспенса" — определение, почти превърнало се в клише. Изобретателен ексцентрик и брилянтен режисьор, неговите филми са класика в жанра. Сега те се прераждат под нова форма в една компютърна игра, получила своето вдъхновение от гения на този остроумен и "страховит" човек. В свое интервю, запитан каква е мисията в живота му, Хичкок отговаря: "Просто да изкарвам ангелите на хората". По-забавна професия от това, здраве му кажи. Много биха погледнали на нея с насмешка. Но малцина са способни да изправят косите на хората и същевременно да предизвикат у тях чувство на възхищение и уважение. Всичко това Хичкок е постигнал с филми като "Птици", "Психо", "Вертиго", "Омагьосаният", "Въжето" и много, много други, които и до ден днешен служат за обект на подражание за младите хорър-режисьори. Дали тази игра няма да бъде бледо копие на това, което филмите представляват? Вижте сами!

ACTION ADVENTURE

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 2xCD

Arxel Tribe

http://hitchcock.arxeltribe.com/

системни изисквания

P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Психясвайте с Хичкок

Джоузеф Шамли изкарва хляба си като порядъчен частен детектив. Родителите му са загинали при автомобилна катастрофа, а той, "в замяна на това", бива надарен със специална парапсихологична способност — от време на време получава видения за убийствата, който разследва. Уморен от рутината на своите задължения, Джоузеф няма търпение да напусне шумния, мръсен и пренаселен Лос Анджелис, за да се отдаде на осемдневна ваканция, на която ще присъстват само той и неговата рибарска въдица.

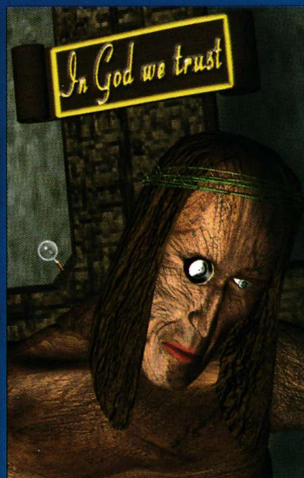
Но уви, съдбата работи против него. Доста инцидентно в живота му се появява младо, красиво и нямо момиче, което го наема, за да разкрие една мистерия. Привлечен от красотата ѝ и от тлъстия чек, който му предлага, Джоузеф се съгласява да разбере какво се е случило със снимачния екип и актьорския състав на един филм, продуциран от чичото на младото момиче.

Така съвсем неочаквано Джоузеф се озовава в едно снобско имение. И наистина щеше да бъде такова, ако небето над него не бе сивочерно, ако по-голямата част от растителността наоколо не бе изсъхнала и ако не приличаше на някое свърталище на вампири. Постепенно детективът започва да пъха носа си там, където не трябва, излагайки по този начин на опасност и своя живот. Малко по-малко парченцата от мозайката започват да се нареждат. Помогнете на Джоузеф да разреши тази мистерия, оплела всичко наоколо и станала причина за смъртта на толкова много хора.

Играта в никакъв случай не може да се нарече типичен куест. Освен че в нея се забелязват силни елементи на адвенчър, тук-там ще се наложи да размахате и пистолета си, за да всеете малко респект у враждебно настроените елементи. Очакват ви куп загадки, които чакат да бъдат разрешени, множество улики, които трябва да бъдат събрани, и десетки места, които трябва да бъдат проверени. Всичко това гарантира над двадесет часа геймплей.

Адвенчър-ситуациите в The Final Cut внасят известна доза напрежение — например ще ви се наложи да разбиете здраво залостена врата, за да се спасите от преждевременна смърт, да подкачате от дъска на дъска и да се пазите от шарещите лъчи на прожекторите и т.н. Прокрадват се и елементи на разследване — всеки намерен труп трябва да бъде щателно огледан с помощта на









лупа, която открива наистина невидими за окото детайли.

And action!

The Final Cut е пропита с автентични кратки кадри, взети от филми на Хичкок. Общата им продължителност е около петнадесет минути и те са разпръснати из цялата игра. Появяват се винаги навреме, за да помогнат на героя да разплете някоя мистерия, свързана с изчезналите хора. Ако не друго, тези сцени поне ще ни карат да се чувстваме като участници в автентично произведение на всепризнатия режисьор.

Предварително рендваните декори са красиви, зловещи, на някои места стряскащи, на други — леко безлични. Почти всеки един от тях напомня за някакъв момент от филмите на Хичкок. Например имението на нямото момиче доста наподобява къщата от "Психо". Подобни асоциации предизвиква и банята с найлонови пердета, в която намираме един от многото трупове.

А що се отнася до анимациите или т.нар cut scenes, те са добре направени — врязват се в играта като касапски нож, точно когато и както трябва. Arxel Tribe дори твърдят, че движението и позицията на камерата са определяни според режисьорските предпочитания на Алфред Хичкок.

Информацията, която научавате от заобикалящия ви свят, се записва автоматично във вашия електронен бележник. Той е доста удобен, защото в сравнително синтезиран вид поднася нещата, с които сте си имали работа досега. Не се колебайте да го използвате, когато зациклите на някое място и не знаете какво точно да правите.

Кусурите

Добре де, всяко нещо си има и лошите страни. Като за начало — музиката. На много места ми се струва глуповата и неподходяща за подобен жанр игра. Диалозите пък се водят по леко скучен и досаден начин — възможните реплики са представени с една единствена ключова дума, която има за цел уж да ви насочи към това, което би трябвало да представлява въпросът ви. Например зад думата "Робърт" се крие — "Какво знаете за Робърт?" и т.н. И все пак не можете постоянно да предусещате какво точно стои зад всяка дума. Тогава просто си щракате. Честно казано хората, с които може да се водят някакви разговори, са дефицит. Имайте предвид също, че камерата не е особено адекватна спрямо движението на главния герой. Понякога не превключва от една гледна точка на друга и зарязва Джоузеф някъде извън кадъра. В този случай настава доста объркваща ситуация.

И въпреки това колкото повече играете, толкова по-силно се оказвате пленен от сюжета. С малко усилия от страна на Arxel Tribe играта можеше да бъде много повече от това, което представлява като краен резултат, и да се превърне в истински трепач. Но уви, дребните недостатъци присъстват в големи количества. Те със сигурност могат да развалят удоволствието от джиткането. Но ако се старае да не им обръщате внимание, очаква ви едно наистина страховито приключение в света на Алфред Хичкок, изпълнено с опасност, романтика, смърт и психарии.

Владимир Тодоров



Ако ви се играе хубава и сложна икономическа стратегия, Capitalism 2 е най-доброто, на което можете да попаднете

CAPITALISM II

Жаждата за пари и власт вероятно е по-стара и от първата злоупотреба със силноалкохолни напитки. Още от най-дълбока древност хората са искали да получават все повече и повече. За съжаление единственият начин простосмъртните да се събудят милионери обикновено е някоя имагинерна тото шестица. Вероятно затова игрите, симулиращи поне привидно живота на върха, винаги са срещали особено радушен прием. Едно от последните подобни произведения, появило се на бял свят, е Capitalism II.





Началото

В основата на настоящата игра лежат доброто старо строителство, комбинирано с малко наука и много търговия. Играчът управлява компания, чиято единствена цел е максимално разрастване и печалба. Сингълплеят на играта предлага две кампании. В първия случай започвате от самото начало и управлявате един единствен супермаркет. При втората кампания имате значителен стартов капитал — от порядъка на петдесет милиона долара. Предвидени са и странични мисии, в които основните параметри подлежат на пряк контрол от страна на играча. В повечето случаи победата идва, когато натрупате определена сума пари. Capitalism II има и мултиплейър, с който всеки може да пробва финансовите си заложби в компанията на живи опоненти.

Подобно на реалния живот първоначалното развитие на нещата може да заприлича на истинска катастрофа. Когато стартирате, загубите винаги са големи. Изисква се доста време, преди системата да заработи качествено. Един от малките трикове, които в много от случаите наистина помагат, е масираната реклама на всички фронтове. Преки видими резултати няма, но нещата вървят значително по-гладко.

Компанията

Централното управление на компанията се намира в ръцете на играча, но има няколко ключови места, на които могат да се назначават специални компютърно генерирани персонажи. Играта разполага с прилично количество личности с изявени икономически способности. Човечетата си имат собствен външен вид и определени способности в дадена област. Когато играчът иска да намери служител за някой отговорен пост, получава подробна информация относно всички кандидати. Назначаването на различни по вид директори подобрява състоянието на фирмата. За съжаление гадините са адски неблагодарни. Искат невероятни повишения, а ако не ги получат, настройват се зле към вас и подават оставка.

При желание играчът може да се занимава само с един тип дейност. Верига от магазини на подходящото място или пък строителство на жилищни квартали, могат да се окажат достатъчно доходоносен бизнес. За съжаление достигането на финалния финансов връх е свързано с битки на всички фронтове.

В общия случай конкуренцията не е от най-гадните, развитието е успоредно с вашето. Мръсните номера са сведени до минимум. Единствено при най-високи нива на трудност състезанието между конкурентите започва да намирисва на кръв и е наистина брутално. В този случай компютърно контролираните персонажи са умни и се развиват бързо и мощно, макар и без фантазия. От време на време играта пуска странни и необясними събития от рода на болест по добитъка или повишение на дребните кражби в градските супермаркети, които объркват иначе логичния ход на действието.

ECONOMIC SIM

графика	★★★☆☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★★½
общо	★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Ubi Soft
www.ubi.com/US/Games/capitalism2

системни изисквания
P 233 MHz, 64 MB RAM, WinAll, DirectX 8





Research & Development

За да има производство, необходими са и собствени разработки. Иновациите, върху които вашите учени трябва да се потят, са доста разнообразни. Повечето от тях обаче звучат леко безумно и са неща от рода на кожени колани и нови типове мебели. Развитието на разработка се извършва в специална сграда. Времето, необходимо за поредния технологичен пробив, варира, но може да бъде скъсявано. В екстремни ситуации сроковете могат да се сведат до порядъка на няколко месеца. При късмет учените на компанията получават божествено просветление и правят пробив. При събития от подобен род периодът на разработката се съкращава значително.

Фалит

Често някоя от независимите фирми не издържа на конкуренцията и изпада в несъстоятелност. При малко желание човек може да си купи всичко — от издателство до хубаво имение в центъра на града. В повечето случаи подобни сделки са по-скоро безсмислени, но с малко фантазия повечето от тях също могат да влязат в употреба.

Capitalism II позволява управлението на множество малки детайли, които влияят на неговия бизнес. Играчът може да променя наемите на своите недвижими имоти или да контролира изкъсо доставките за своите заводи и магазини. Намесата в повечето случаи е с повърхностно значение. Единствените по-сериозни последици могат да са само негативни и то при условие, че се извърши някоя пълна глупост от рода на мегапокачване на цените.



Като цяло играта може да бъде и сложна до безкрай, и проста до полуда. Всичко зависи от началните условия, които играчът избере. В това отношение Capitalism II е изключително подробна, а вариантите за промяна на опциите могат да скрият топката и на някой спец по макроикономика.

Управлението на играта се извършва чрез няколко главни прозорци. В основата на цялото действие е картата на град плюс прилежащите му територии. В по-малки джамове могат да се изобразяват схеми на ресурсите и цените на земята. Сградите, които имат някакво отношение към действието, могат да бъдат кликани, при което се появява нов прозорец. Играчът може да наблюдава както своите, така и чуждите постройки. Най-стресиращото нещо в играта е борсата — прозорецът, в който следите покупките и продажбите на акции, всява истински първоначален смут.

Минуси

Оформлението на играта е ужасяващо архаично. Графиката е от онзи неопределен тип, напомнящ на нещо, долетяло от средата на 90-те. Липсват интересни детайли или нещо по-така. Видимо подвижните елементи се свеждат до щъкащите по улицата коли и хора. Цветовете напомнят на рисунка с детски пастели — има всички основни разцветки и това е всичко. Озвучаването на Capitalism II е в тон с картината. Музиката е безсмислена и най-доброто, което може да предизвика, е тихо озлобление. Звуковите ефекти са малко и по-скоро остават незабелязани.

Постното оформление обаче си има и хубава страна — играта е безкрайно лека. Capitalism II ще тръгне и на вярната стара щайга, стига да се сетите под кой храст сте я закопали.

Сергей Ганчев

Фен-клубът на Брус Уилис и "Умирай трудно" ще получи обилна порция качествен екшън

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA



Спомняте ли си "Умирай трудно"? Спомняте ли си филма на Джон Мактиърман, който в далечната 1988-ма превърна неизвестния дотогава комедиен актьор Брус Уилис в суперпопулярен екшън-герой, чието основно занимание е да спасява света от всевъзможни гадняри и глобални катаклизми? И до момента това си остава един от еталоните за качествена патаклама на "голелия екран". За жалост досегашните опити да се направи готина игра по този маниашки филм са по-скоро неуспешни. Но ето че Fox Interactive, Sierra Entertainment и Piranah Interactive са на път да коригират този пропуск. Die Hard: Nakatomi Plaza, направен по

първата част на "Умирай трудно"

се очертава да бъде един от добрите триизмерни екшъни през следващите няколко месеца. Играта се очаква някъде в средата на март, но въпреки това имах шанс да изпробвам нейната демо версия, която определено ми допадна. Е, бледнее на фона Return to Castle Wolfenstein и Aliens vs. Predator 2, но въпреки това се очертава да е яка игра.

Сюжетът на Die Hard: Nakatomi Plaza следва доста буквално действието на първия "Умирай трудно". Или поне според това, което видях в демото. Според авторите обаче във финалната версия ще има и нива, които отсъстват в сценария на филма. Идеята е да покаже какво прави главният герой, когато камерата не го снима.

Вашият човек се нарича Джон Маклейн — нюйоркско ченге, което е принудено да се включи в снобско служебно парти на своята съпруга навръх Нова година. Жената на въпросния полицай работи в японската мултинационална корпорация Накатоми, която притежава 40-етажен небостъргач в центъра на Лос Анджелис. И точно когато партито е в разгара си, пристигат неканени гости — международният терорист Ханс Грубер и неговите тежковъоръжени бойци. Похитителите окупират цялата сграда и вземат за заложници персонала на корпорацията. Един човек обаче се оказва на свобода и това е Джон Маклейн (тоест вие). Въоръжен само със своя пистолет "Берета", той трябва да разгадае плановете на Грубер и ако може — да ги осуети.

И така —

време е за малко екшън

Играта е стандартна 3D-пуцалка. Използва графичния енджин LithTech 2.5 по подобие на No One Lives Forever и Aliens vs. Predator 2. Според първите ми впечатления обаче Die Hard: Nakatomi Plaza изглежда една идея пополигонеста от въпросните два мегахита, особено ако обърнете поспециално внимание на четвъртитите гилзи, които хвърчат насам-натам докато стреляте. Но може пък и да е заради бетата. Действието на играта ще е линейно и ще се състои от 40 нива — точно толкова, колкото са и етажите на небостъргача Накатоми. За жалост обаче няма да можете да щъкате нагоре-надолу с асансьорите (по подобие монетния геймавтомат Elevator от моята младост :-)), а ще трябва да следвате стриктно набелязания от авторите маршрут.

Демо версията съдържа само три мисии, които обаче ми позволиха да получа най-обща представа за геймплея, някои от противниците, оръжията, за дизайна на картите и за някои други аспекти от играта. Първата



3D ACTION	
графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★
издател	Sierra/Piranah/Fox
	http://www.piranha-games.com/

PC CD ROM



ви задача е да обезвредите експлозивите, с които терористите искат да блокират почти всички асансьори. Да, ама за целта ви трябват клещи, с които да срежете жиците на тиктакащите адски машини. Ето защо трябва да избиете всички терористи на етажа и да видите какво крият в джобовете си. А ако се размотавате много-много, всичко прави

Едно мощно “БУУМ!”

Колкото по-сложно е нивото на трудност, толкова по-бързо изтича времето ви. Трябва и да внимавате къде стреляте, защото експлозивите имат лошия навик да се взривяват при съприкосновение с някой заблуден куршум.

Тази мисия ще ви позволи да се запознаете с две от оръжията — патлак “Берета” и картечен пистолет MP5. Те са нарисувани изключително детайлно — можете да видите движенията на затвора им при стрелба, презареждането и т.н. В графата “арсенал” може би трябва да се сложат и клещите, тъй като доста често ще ви се наложи да режете кабели — било то на някой детонатор, било на елтабло. Джон Маклей разполага и със запалка “Zippo”, която използва вместо фенерче и радиостанция “Motorola”, благодарение на която си разменя любезности с терористите и получава ценни напътствия от едно лосанджелиско ченге.

А, и още нещо — не знам кой е измъдрил това странно хрумване, но нашият човек явно си пада малко левичар и държи оръжието на обратно. В моя случай това създаваше усещане сякаш нещо не е наред. Но за около 15 минути се свиква и усещането за дискомфорт изчезва напълно.

А що се отнася до

Противниците

те са терористи с най-различен външен вид — слаби силни, дебели, тънки, облечени с камуфлажни панталони, фланелка, риза или пък кожено яке. На практика обаче не забелязах някаква особена разлика в тяхното поведение, издръжливост и огнева мощ. Всички бяха въоръжени с картечни пистолети MP5, действаха сравнително умно (криеха се зад барикади и стреляха, надничайки иззад някой ъгъл), но все пак без координация помежду си. По-трудна се оказа само битката с двама от “баш” терористите, които май си падаха нещо като босове и носеха на повече бой. Надявам се в окончателната версия на Die Hard: Nakatomi Plaza да се срещаме с по-разнообразни противници.

По отношение на level-дизайна все още съм със смесени чувства. От една страна, на много места ръбовете имат нужда от още заглаждане. От друга, в играта са използвани страхотни текстури (например тухлени стени, напукано стъкло, или пък кървави лекета), които наистина създават атмосфера и съспенс. На места обаче “шевовете”, които свързват две съседни текстури, доста отчетливо си личат. Всичко това обаче би могло да бъде отстранено преди средата на март. Единственото нещо, което трябва да се случи, е издателите от Fox Interactive и разпространителите от Sierra да хванат за врата геймдизайнерите и да ги накарат да се стегнат на финала.

Лично аз съм оптимистично настроен за съдбата на Die Hard: Nakatomi Plaza. Остава само да видим и какво ще предлага играта в мрежа, която нямах шанс да изпробвам. Защото какво е в наше време един триизмерен екшън без мултиплейър...?

Морган Кроу

id Software?



Те са лошите. Всеки родител (или поне средностатистическият американски такъв) дълбоко в душата си ги мрази. Мрази ги, защото вижда в тях рушители на моралните устои, кръвопийци и дамгосани носители на аморалното. Те са просто Кармак, Ромеро, Хол и компания. Те са глезените момчета на геймърската индустрия.

Ще познаете офиса им в Меските, Тексас, по черните стъкла и паркираните отпред ферарита и поршета. Влизайки в сградата, ще се сблъскате с причудливи роботи-играчки. Май id не са се променили много...? Разликата е само в някой небрежно захвърлен ключ за кола с червено конче или въргалящата се златна кредитна карта...

id Software официално се пръква на бял свят на 1 февруари 1991 година. Неофициално братята Джон и Еидриан Кармак, Джон Ромеро и Том Хол започват да работят заедно от есента на 1990-та, когато създават и първия Commander Keen. След успеха на "Invasion of the Vorticons" и последвалия го "Goodbye Galaxy" в края на 1991-ва id се превръщат в най-просперираща фирма в областта на shareware-игрите.

Принципът на shareware е прост – потребителят получава напълно функциониращ софтуер, който едва след регистриране и заплащане на съответната такса разкрива 100 процента от потенциала си. На 5 май 1992 година се появява Wolfenstein 3D – първият триизмерен екшън, който успява да се продаде в 250-хиляден тираж. Твърдо решени да пробият без чужда помощ, id издават първия си самостоятелен продукт на 10 декември 1993 година – играта DOOM. Невероятен хит, страхотен екшън, най-доброто нещо, появявало се за PC – едва ли ще се намери суперлатив, който изчерпателно да представи приноса на тази игра за развитието на геймъркста кауза. Според официални данни на сайта www.idsoftware.com след пускането на играта са изтеглени над 15 милиона shareware-копия и са регистрирани повече от 250 хиляди души. През 1994 година DOOM е избрана за "Игра на годината" на британското геймизложение ECTS, "PC Gamer" и "Computer Gaming Wolrd". Наследникът DOOM II се появява в края на 1994 година и е още по-голям търговски успех от своя предшественик с над 2 милиона продадени копия.



"Кралят е мъртъв, да живее краля" – това може би е най-подходящото определение за случилото се през 1996 година при появата на Quake. Вече имаме истинска триизмерност, невероятна (за времето си) графика, още по-добър мултиплейър – и всичко това гарнирано с неповторима атмосфера. Последваха Quake II и Quake III Arena, които само затвърдиха митичния статус на тексаската гейм-компания.

Сравнително рано id Software се ориентираха, че бъдещето на екшън игрите е в мултиплейърните битки и новостите във всеки следващ техен продукт се концентрираха именно в тази област. Така Кармак и компания си спечелиха име на може би най-печените спецове в тази област. Представата за тях е до голяма степен романтична – позанемарени компютърни маниаци с дълги коси, разполагащи обаче с неограничени възможности, защото правят това, което искат. Днес id е по-различна от времето преди 96-та. Няма ги вече дългите коси. Няма го и... Ромеро. Той реши да поеме по собствен път и основа своето софтуерно студио Ion Storm, което наскоро се срина с гръм и трясък. Неговата широко рекламирана "Daikatana" не успя да постигне целта си, а именно да задмине по успех продуктите на бившите му колеги...

А иначе червеното ферари на Кармак все още лъщи пред офиса на id, където отново тече трескава работа. Време е за Doom 3. Време е за Quake 4. Време е за поредната революция на триизмерните екшъни.

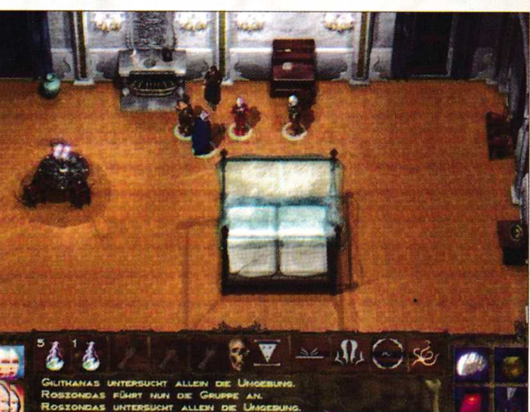
Александър











Поредният опит за смесване на жанрове, поредният куп от добри идеи, прилежно покрити с дебел слой недовършена работа, все пак изглежда добре

GORASUL THE LEGACY OF THE DRAGON

Тиха нощ се спуска над неидентифицирано селце на неизвестен свят. Второстепенен герой, в случая представен само под формата на две ръце, оставя кош със скрит товар пред една от къщите. Вратата се отваря и втори второстепенен герой поема коша вътре, отново е представен само от ръце... Ръцете обаче са с люспи.

Втори кадър. Второстепенен герой номер две — представител на древна раса, по принцип живееща по скалите, далеч от хората, но в случая предпочела домашния уют, полага коша на масата си. Вътре е главният герой, който за момента е прекалено зает да гука и да хвърля очарователни усмивки. От ноктите на дракона излиза октаринова светлина и се влива в бебето пред него.

Нова сцена. Кадърът се спуска от високо — котка си играе с мишка. Не, всъщност двете фигури са дракон и младо момче. Следва кадър, в който главният герой усилено изпълнява движения, напомнящи злоупотреба с големи количества алкохол, пред олтара на местната църква. От нашия човек определено излиза нещо... Не, не е това което си мислите. :-) От Горасул извира магия.

Трета сцена. Главният герой седи на върха на скала. Той е достатъчно развит и пораснал, за да накара тълпа от селски моми да припадат щом



им намигне. Под скалата напира малка орда от не много добре гримирани статисти, изпълняващи ролята на зомбитата. Накратко — добрият герой им разкатава фамилията, защото за съжаление никой от тях не се е сетил да се въоръжи.

Предпоследна сцена. Най-накрая единият от лошо гримираните статисти — в случая представен само от ръце, държащи копие, издебва главния герой и му забива острие в гърба (подло, по нашенски :)).

Последна сцена. Авторът се опитва да ни опише представата си за какво точно става след смъртта. Определено отсъстват безплатните ресторанти за бърза закуска с голи келнерки, но за сметка на това визията ще накара некромантското във вас да заликува от възторг.

Началото

Събуждаме се в кула, навсякъде около вас ведро пърхат прилепи и



техни далечни братовчеди, но без крила, които си падат повече по сиренцето. За да не се разнежите много-много, от двете ви страни има по един проснат скелет. Очевидно драконовият дъх, бушуващ във вашите вени, ви е дал втори шанс за живот.

И понеже би било много скучно да запазите всичките си умения, сценаристът ви лепва една здрава амнезия. Така че бегом към екрана за създаване на герой. В играта имате избор от 6 класи — воин, скаут, маг, майстор на меча, свещеник и ловец на духове (паладин, ама с по-изчанчено име). Наливате бонус точките към основните си характеристики — сила, здраве (пряко качва издръжливостта), интелект (повишава мана-

RPG

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 4xCD
JoWood
http://gorasul.jowood.de
системни изисквания
P 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video card

та), виталност, бързина и обаяние. Всеки клас може да развие уменията си до строго определена граница, така че не очаквайте воин с повече от 50 точки интелект.

Минаваме към по-интересната част — драконовите способности. Те са четири — драконов огън, драконов дъх, драконов поглед (wizard eye, ама с по-шантаво име) и драконова сила. Така стигаме и до най-интересната част — оръжието. За разлика от други заглавия в жанра тук можете да си изберете началното оръжие и практически да не го смените до края на играта. На вашия избор са предоставени брадва, меч, боздуган, боен чук, лък, нож и жезъл.



Оръжието ви си има собствени точки за опит, характеристики (акуратност, интелект, твърдост, воля и т.н) и гордо име, което да му дадете (нещо от типа на Bone Crusher или Prostomech).

В зависимост от това дали сте избрали куест, fight или "средна" игра ще се сражавате с различен брой врагове и ще трябва да разрешавате повече или по-малко загадки. Все пак не очаквайте въпроси, които да са по-трудни от гатанките в "Стани богат" до 250 лева.

И ето че героят ви е готов —

напред към подземието

Тук идва първият ужас, примесен с възторг. Авторите са комбинирали две системи на битки, които според мен нямат нищо общо — на Diablo и на Baldur's Gate 2. Резултатът е леко плачевен — можете да паузирате играта по време на битка, но в този момент не можете да помпате колбички от колана. Героят ви е меко казано тъп — по време на мелето не се прехвърля автоматично на най-близкия враг, а си преследва един и нехае, че други двама му разказват играта. И за да се отчаете, ще ви кажа, че ако сте на по-висока позиция (примерно стълби), вашите стрели/огнени топки се забиват в парапета и не щат да минат. Авторите явно са нехаели, че масивните мраморни перила всъщност не са плътни прегради и нещо може да мине през дупките в тях.



Още по-интересен стои въпросът с графиката. С колегата Мистрал стигнахме единодушно до извода, че играта е с най-красивата background графика напоследък. И наистина — фонтаните, стените, отраженията по пода — всичко плакне окото. Но фигурите... Абе нали си спомняте колко смешни са шлемовете на рицарчетата от конструкторите Lego? Еми тук положението е същото. Зомбитата са купчина безформени пиксели, пъклените хрътки приличат повече на угоени прасенца, а движенията по време на бой ви карат сериозно да се замислите дали епидемия от ревматизъм не е поразила целия свят, в който се развива действието. Понякога ви е нужен един удар да свалите някого, а после 20 минути се трепете с друга гадина от същия тип. И не ме питайте защо по време на бой враговете са на почетно разстояние от вас.

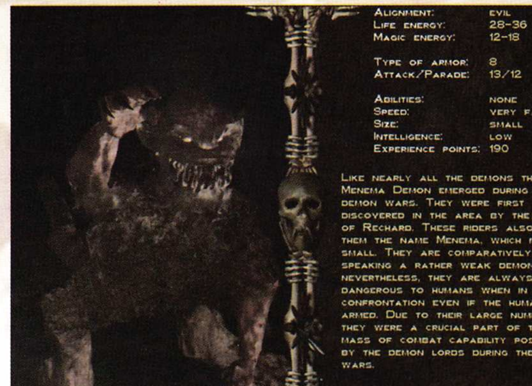
Но с въпросния колега обаче изпаднахме в диво недоумение, когато отидох да потренирам в гилдията на стрелците и изведнъж камерата се извъртя и всичко заприлича на first person shooter с мерник и мишена... Очаквахме всеки един момент по екрана да започнат да прелитат кокошки с мазохистични усмивки на лицето и в десния долен ъгъл да имам колчан със стрели, на който трябва да кликна, за да презаредя. Оръжието ви от време на време ръси развеселяващи атмосферата простотии!

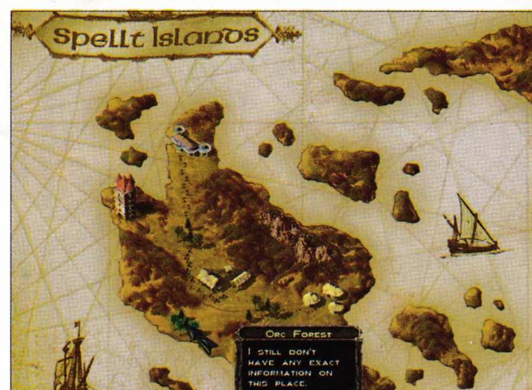
За финал — аудиото. За разлика от брилянтния саундтрак към интрото озвучаването на героя, околните звуци и музиката в нивата ви кара да си направите харакири или поне да изключите колонките.

Ако сте диво зажаднели за нова ролева игра, можете и да си я изпросите подарък. Ако не, ехидно попитайте някой, който вече си я е взел: "Защо е на 4 диска, като можеше да се събере и на 2?"

Георги Панайотов











Завладяващо приключение под съпровода на шотландски гайди

LOCH NESS

Лох Нес е едно от трите езера ("Лох" е келтска дума за езеро), които образуват низ в планинската част на Шотландия. Преди 70 милиона години в океаните живеел биологичен вид, наречен еласмозавър. Днес много учени са убедени, че прочутото чудовище Неси е представител именно на този вид и е оцеляло благодарение на разположението и







дълбочината (297 метра) на този воден басейн. Каквато и да е истината, ние можем само да гадаем какво точно се крие в мистичното езеро, вечно забулено в мъгла...

Но нека се върнем към "реалността". Годината е 1934-та. В призрачното имение Devil's Ridge живее фамилията МакФарли, която притежава единия от трите кристала, нужни за призоваването на древни енигматични сили. Вторият магически камък е притежание на фамилията МакГраб, а третият се намира в Чикаго. Събирането им генерира невиждана мощ, която може да доведе до разрушаването на света.

След смъртта на баща си детектив Алън Паркър Камерън наследява едната от безценните антики. Няколко дни по-късно той получава телеграма от Алистиър МакФарли — приятел на семейството, която го вика спешно, за да разследва странните неща, които се случват в замъка Devil's Ridge...

При пристигането си Камерън се сблъсква с лейди Урсула МакФарли — господарката на къщата. Изпита, та чак бледа като чаршаф, тя му/ви съобщава, че съпругът ѝ е отвлечен. Вълнението се оказва твърде силно за нея и тя губи съзнание. Преди това обаче жената успява да ви обясни как прелестната ѝ дъщеря Мойра ще пристигне в имението на следващия ден.

И кой друг, ако не вие ще трябва да разплитате мистерията оттук напред! Не, никой друг няма да ви се притече на помощ. А това е само началото! По-нататък ще се намесят още няколко интересни герои, всеки от които достатъчно подозрителен и потаен. А всичко това е изключително интересно поднесено. Големият стимул да я превъртя беше желанието ми да разбера отговорите на всички въпроси... А сега направо ме човърка отвътре да ви изкрещя кой е гадникът! Но спокойно — ще карам по правилата. И нали знаете: "няма да ви разваля удоволствието"... :-)

Аз превъртях приключението сравнително бързо и мога да ви кажа, че наистина си заслужава да видите финалните надписи. Жалкото е,





QUEST

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател *2xCD*

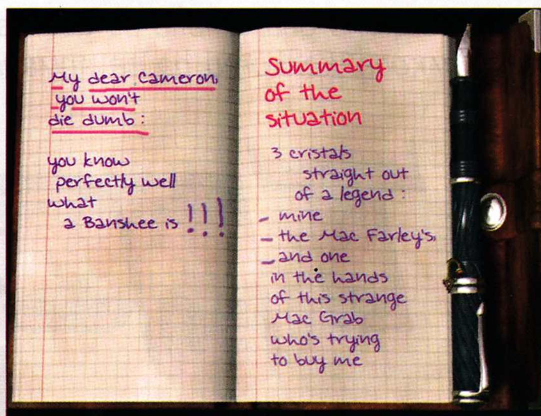
Wanadoo / Galilea

http://www.galilea.com

системни изисквания

P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video







че всеки по-запален куестаджия ще се справи максимум за 28 часа, което съответства горе-долу на пет декемврийски дни. Играта е кратичка, а има и други минуси. Но като цяло историята е много добра и ще се услади на всички, които си падат по детективските романи.

Говорейки, за

геймплея

трябва да отбележа нещо много важно. Темпото, с което се развива действието, постепенно се ускорява. В началото останах с впечатлението, че това е доста заблудена и заспала история, която не заслужава особени похвали. Истината обаче е различна! Просто авторите са предпочели този похват, което определено носи чар — стремите се да прогресирате поне малко, защото очаквате следващото забързване на действието и покачване на напрежението. В началото обаче хич не ми беше забавно. Започвате затворен в голямото имение. Практически нямате никаква задача или нещо подобно. Трябва да търсите неща, които дори не знаете още за какво са ви. И все пак едва ли ще имате сериозни затруднения, тъй като нашето момче най-прилежно си води бележки по случая и сам се осведомява какво планира да прави. Така че ако запецнете, хвърлете едно око на размислите му.

Трябва да отбележа, че част от изборите са нелогични и съм малко раздразнена от това. Например когато за първи път се срещнах с един призрак (който по-късно доста често ще се явява), нашият детектив изведнъж реши, че има неотложна нужда да пийне бърбън. Еми не се изкефих на това. Няма никаква логика един ключов момент да зависи от нещо, което на пръв поглед изглежда доста странично. Друго, което не ми допадна, е, че иконката, която ви показва какво можете да правите, винаги насочва към точно определено действие. Когато трябва да се извърши в бъдещето, тя просто е забранена за момента. Това създава някакво бледо впечатление за адски нагласена работа. От друга страна обаче не ви позволява да пропуснете нещо, което пък е доста сериозен плюс. Трябва да ви призная: просто ме убиват игри, в които стигате накрая, заставате пред масивна порта, а ключът за нея е лежал в самото начало и ако сте го пропуснали... Е, да не сте го пропускали.

Много, ама безмерно много ми се понрави интригата в действието. Точно когато потривам доволно ръчички и мисля, че съм напреднала, се оказва, че някой е крачка пред мен, че съм заключена в различни помещения, че постоянно съм следена.

Атмосферата е просто велика!

Озвучаването също се вписва добре. Мотивът с шотландските гайди е направо невероятен. Още утре сутринта хуквам да търся нещо келтско по музикалните магазини. ;-))) Но шегата настрана. Музиката, макар и в основата си само една, е добра. Героите също са качествено озвучени, което е важно като се има предвид, че няма субтитри.

Е, има и нещо, което малко вкисва цялостното ми впечатление от атмосферата — графиката е доста пикселизирана и скована. Но все пак не е лоша. Просто ако играта беше подкрепена с нещо по-солидно, щеше да грабне още повече играчи...

Е, май е време да пусна

финалните гайди...

Геймката е много добра и не искам да се повтарям, но... (както вече усещате, ще го направя :-)) трябва да отбележа, че не е някакво невиждано постижение в техническо отношение, а си има и други недостатъци. Нали знаете, ще си повторя пак моето — огледайте се! Куестовете не са чак толкова много, че да изгребняваме за такива неща. Ако сте куест-маниак, ще и се израдвате, както аз самата направих, дори и само заради готината история и атмосферата. А те не са за пренебрегване.

Вярвам, разбрахте моята гледна точка. Сега ви оставям в лапите... така де, плавниците на Неси... И отивам да слушкам гайдички... ;-)

Лили Стоилова







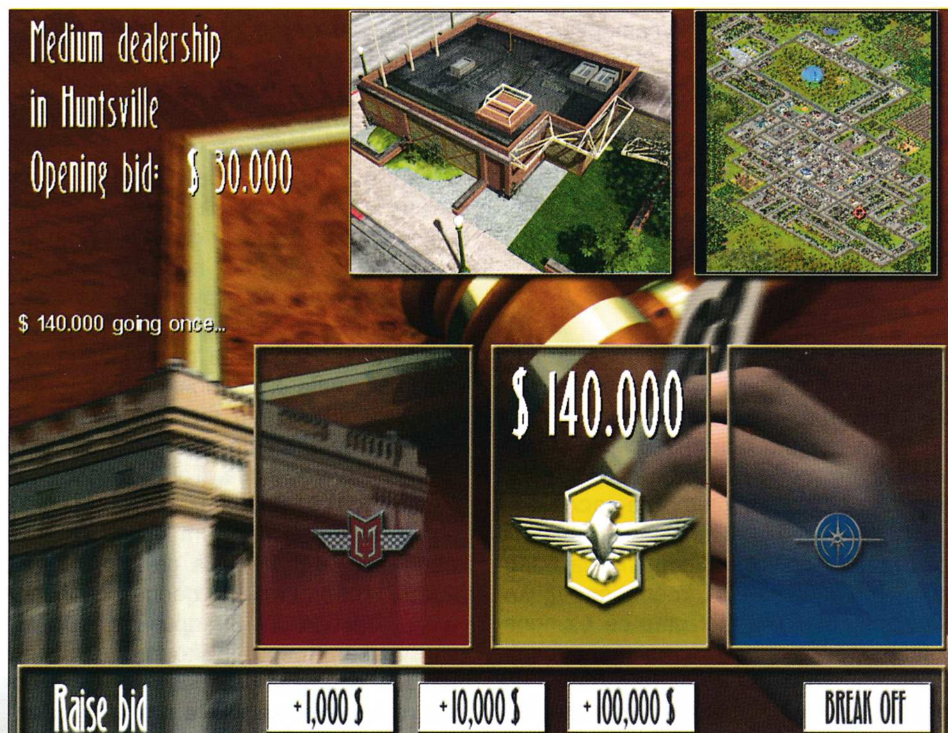
Ако шумът на парите и ръмжащите двигатели ви доставят удоволствие, то Car Tycoon ще ви хареса почти толкова, колкото да се замеряте с топки през зимата...

Car Tycoon

Икономическите стратегии, известни повече като Tycoon-и, обикновено са поле за изява по-скоро на зрелите геймъри. Винаги е било по-лесно да вземеш railgun-а и да пръснеш главата на някой бот, отколкото да се потиш пред монитора и да се оправяш с проблемите на някоя фирма, било то и само наужким. Излизали са какви ли не Tycoon-и. Бумът в близкото минало беше свързан със заглавия като Railroad Tycoon, Transport Tycoon, Pizza Tycoon, както и появилите се малко по-късно Rollercoaster-и. Всяка една от тези игри приковаваше геймърите пред техните монитори по няколко часа всеки ден и превръщаше и най-обикновения играч в мастит бос на фирма, която произвежда нещо си.

Напоследък започнаха да излизат един куп вариации по темата — управление на ски-курорт, зоопарк и т.н. Оказа се, че и в този жанр все още има доста хляб. И ето че немците от Fishtank Interactive и техния локален производител Vectorcom също се решиха да изпробват силите си в него.

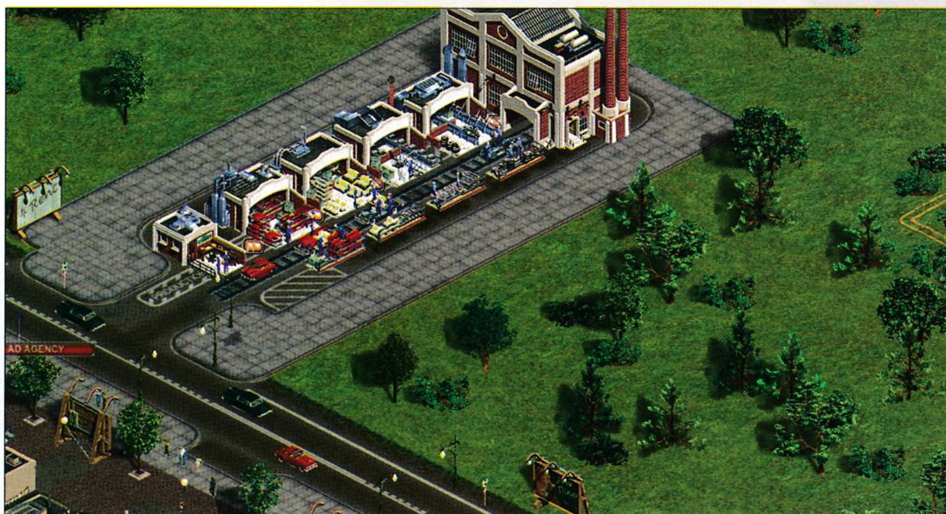
Както личи по заглавието, в Car Tycoon ще се сблъскате с проблемите на фирма за производство на коли. Естествено, нищо на този свят не е толкова елементарно, колкото звучи. В един момент се оказва, че ръководството на такава корпорация въобще не е лесно. Както обикновено, всяко начало е трудно. За съжаление важи в най-голяма степен за икономическите стратегии. Започвате с един завод и офис за продажби. Вашата фабрика може да произвежда



само по една марка коли едновременно. Ако искате да имате по-разнообразен асортимент и по-бързо производство, ще ви трябват няколко поточни линии. В зависимост от своя вид магазините могат да предлагат две или четири различни марки. Проблемът обаче е друг — на практика не можете да строите сами нито заводи, нито магазини! Закупувате сградите чрез търг. Така че не само трябва да се включвате в залаганията, но и да ги печелите.

Сглобяването на различните типове возила също не е проста работа. Всеки един модел се състои от четири основни компонента: двигател, окачване, вътрешен дизайн и купе. Разбира се, не можете да комбинирате мотор на камион с каросерия на фолксваген "Костенурка", нито пък претенциозно обзавеждане — с евтино возило. Всичко трябва да е съобразено. Затова ще ви помага една специална скàла, която показва доколко дадена част е съвместима

ECONOMIC SIM		
графика	★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★★	
общо	★★★★½	
издател	1xCD	
Fishtank Interactive / Vectorcom		
www.cartycoon-online.com		
системни изисквания		
PII 350 MHz, 64 MB RAM, 1,5 GB free HDD		





със сглобените до момента авточаркове. Разполагаме и с

Вярна дружинка от инженери

които да разработват нови компоненти. В играта има седем класа коли (small, medium и large sedan, convertible, sport, pickup и van). За всеки от тях има различни изисквания към четирите вида компоненти. Точно оттам идва и огромното разнообразие на модели и разработки. Според авторите може да срещнете над 260 типа уникални возила, които да бъдат адекватни (в смисъл, че не се броят камионите за превоз на крави с купе на лимузина и двигател на мотопед). Освен двете най-основни сгради, в играта има и още много други постройки: банки, рекламни къщи и т.н.... Ако в един момент бизнесът с коли ви доскучее, можете да започнете да въртите далавери с акциите на различни компании.

Car Tycoon предлага два типа игра. Единият е добре познатият ни вариант за open-ended game. В нея подхващате малката фирмичка, бореща се за място на пазара, и играете колкото ви душа иска. Започвате от 1950 година. Можете да изберете и кампанията. В творението на Vectorcom и Fishtank има над 25 сценария, които обхващат периода от 1950 до 2000 и имат различна крайна цел (примерно да продадете пръв 150 коли, да развиете компанията до фирма на стойност 2 млн. долара и т.н.). Каквото и да изберете, в самото начало на играта започвате с чаркове и средства за два типа коли, които да разработите. Целта ви е да се развиете и да превземете пазара по най-бързия възможен начин.

Графиката и звукът

Ако трябва да обърнем по-голямо внимание на графиката и звука, спокойно мога да кажа, че те са съвсем прилични. Обаче винаги ми е било адски неприятно, когато в някоя иначе приятна игра няма “Option menu”, както е и в този случай. Нито може да се коригира нивото на сложност, нито да се пипнат някои детайли, които дразнят, нито дори да се сменя разделителната способност, която е 1024x768.

Иначе атмосферата на играта е доста автентична. Разхождайки се по картата, ще забележите, че анимациите по нея създават някакво усещане за истинска градска обстановка. Според авторите има 250 вида различни сгради, което мен малко ме съмнява. :-) Имате възможност за zoom (приближаване и отдалечаване) по картата, което вече не звучи модерно. Ако обаче гледаме сградите на максимално увеличение, те със сигурност ще ви се видят леко размазани. Саундът също е на прилично ниво (като за такава игра) и не писва моментално.

Захапвайки въпроса с техническите характеристики, трябва да споделя, че според мен е крайно време tycoon-ите да се поразвият малко. Смятам, че на всички е писнало да гледат света от една и съща перспектива и да слушат същия еднотипен саунд. Енджинът с фиксирано местоположение на всяка сграда и динамика на превозните средства и пешеходците много напомня на Traffic Giant с някои подобрения. Ако много се запалите по Car Tycoon, можете да предизвикате още три приятелчета и да изясните веднъж завинаги кой е най-добрият продавач на коли.

Разни

Авторите са си поставили за цел да пресъздадат атмосферата Америка от 50-те. Дали се е това получило, аз лично не бих се осмелил да коментирам, защото просто не съм стъпвал на щатска земя и съм твърде млад. :-) Според някои фенове играта много добре е пресъздава обстановка в стил Детройт. Според други обаче единственото общо нещо между Car Tycoon, Детройт и 50-те са колите. :-) Има фенове, които се оплакват, че са попаднали на немски версии (играта все пак е правена от германци). Спокойно мога да ги утеша с това, че много загорели геймъри играят поредната част на Final Fantasy на японски. :-)

Ако трябва да сме честни, Car Tycoon ми допадна. Естествено, не ме зариби толкова, колкото Transport Tycoon Deluxe, но да си кажа не съм и очаквал това да се случи. Просто този тип tycoon-и май вече поостаряха. Всичко си плаче за 3D и готин динамичен саундтрак.

Орлин Широв



За хората, израснали като мен на морския бряг, студената и противна зима е тежко и безкрайно мъчение. Но ето че намерих начин отново да се излегна на плажа под лъчите на палещото слънце с коктейл "Хемингуей" в ръка...



Новият addon, който ни отвежда на "райски" остров нейде из Карибско море, е нещо тъкмо за мен. Бях се затъжил за изобилието от голи бедра с шоколадов тен, веселата музика и безгрижната атмосфера... И понеже наскоро прочетох статия за Фидел Кастро, без да му мисля много, избрах комунистическо управление, здрави връзки с Русия и стартирах Tropico: Paradise Island.

Уж старата графика, уж стария геймплей, а играта изглежда като нова. Особено ако сте зъл тиранин и искаме да проявяваме потисната си агресия в киберпространството вместо в реалността. В ръцете ви ще попаднат още по-мощни средства, с които да наложите най-несправедливия режим на света. Ето защо жанрът може да бъде определен не само като като political sim, но и като тренажор за бъдещи иванкостовци, жанвиденовци и стоянганевци. :)

Подобренията са доста и предимно очаквани. Така например вече можете да разполагате сгради и съоръжения върху бедните порутени къщи без да се налага да пращате булдозерите. Играта позволява деликатна замяна на грозните бараки с богаташки къщи. Има дори и нова вила за паралии, която може и да не събира голяма популация от сноби, но е адски луксозна и красива. Има 20 нови сценария и над 12 нови сгради — в това число катерушки, пристанище за яхти и дори колониален форт. В последно време игрите се променят в съзвучие с тенденциите на настоящето. Така например екологичните проблеми, познати ни от Цивилизацията на Сид Майер, присъстват и в addon-а за Tropico. Внимавайте, защото новите екотуристи могат да се разбягат като пилци, ако подушат опасност от замърсяване вследствие на развитата промишленост.

Но нашата цел не е да строим мегакомбинати в райския остров, а да си пием дайкирито на плажа, нали? Ето затова трябва издигаме хубави хотели и да обогатяваме плажовете пред тях с чадърчета, барчета и други атрибути на благоденствието и безделието. Играта обаче не е едно безкрайно строене. Разработчиците са предвидили неочаквани бедствия, подобно на катаклизмите в Zeus — бури, болести, урагани и още куп заплахи, които трепят както туземното население, така и гостите на острова. Често срутват и половин град. Повярвайте, бурите са наистина опустошителни!

Addon-ът е съобразен и с темпераменти на геймъра. Така например, ако сте деструктивен и садистичен по характер, можете да превърнете историческите забележителности в затвори, където да измъчвате враговете на народната власт (все пак нямаме сибирски полета и заснежена тундра). Но ако обичате не само бахура, но и културата, то затворът ще бъде преобразен в световноизвестен музей. Заради него тълпи туристи ще забравят за проблема, наречен морска болест, и ще хващат първия кораб за вашия Paradise Island.

Друг вариант (особено ако сте през последните месеци на казармата) е да въведете военна повинност и наборна служба за гражданите си (нека и другите да страдат :-)). Но все си мисля, че повечето хора ще се ориентират към друго занимание, любимо на всеки политик — трупане на пари в швейцарска банка (под общия бюджет си пише колко сте свили от народа си!)

А ако сте много милозлив човек, addon-ът предлага и не особено милитаристични мерки като социална защита и благоденствие.

Едно нещо е недоизпипано и то ще бодне всеки с даскалски манталитет — няма опция, с която да набутате в училищата необразованите си и прости граждани против тяхната воля. Но пък нима в реалния живот положението не е същото...? :)

Свилен Енев

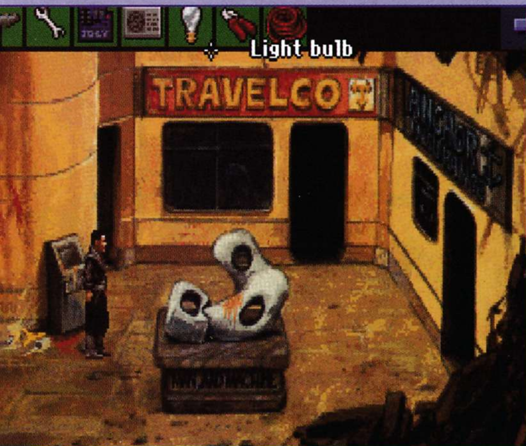
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
God Games
http://tropico.godgames.com
системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, WinAll, 3D Video





BENEATH A STEEL SKY

Revolution Software е от онези фирми, чийто уебсайтове не са отрупани с десетки заглавия, реклами, гръмки новини и други стандартни украси. От www.revolution.co.uk научаваме, че компанията е издала за PC едва шепа игри, но сред тях Lure of Temptress, In Cold Blood, Broken Sword 1, 2 и Beneath A Steel Sky (BASS). Последното заглавие е от онези творби, които, веднъж пуснати, остават завинаги в сърцето на куестаджията — с добрата си история, нестандартна графика и щипка мистерия, примесена с тъга. Какво катализира появата на подобни заглавия — и до ден днешен е загадка за мен. Единственото, с което BASS може да бъде сравнена, са куестовете на LucasArts, сред които, както знаем, лоши попадения едва ли могат да бъдат посочени.

Интрото на играта ни отвежда в покрайнините на странен индустриален град на място, наречено

Hobart Gap

Там главният герой (ти) си живее мирно с група мутанти. Силите на реда обаче организират изненадващо нападение с неясна цел и след като избиват всичко живо, качват нашия човек в товарен хеликоптер и го помъкват към града. Само че вертолетът (съвсем логично) се счупва някъде по пътя, предоставяйки чудесна възможност за измъкване.



Така се озоваваш на върха на Eyre Tower, а компания ти прави малкото роботче Joey. Оттук целта е да стигнеш до по-долните нива на града и да получиш отговори на всички важни въпроси, които се въртят в главата ти. По пътя си намираш всякакви железарии, организираш си пътешествие из киберпространството и всичко това, за да разбереш какво се случва с теб. Забърсваш дори една мацка на име Анита, която ти помага с личната си ID-карта, но малко по-късно умира (просто да те хване яд). И през цялото време действието се развива из безкрайните етажи на огромния град... под желязно небе.

На пръв поглед простовата, историята е разказана наистина завладяващо. Диалозите в играта са белязани от някакъв странен хумор, без който обаче половината геймъри сигурно ще се самоубият най-малкото заради мрачната кремаво-кафява атмосфера, която тегне над целия сюжет. Въпреки това графиката не може да бъде наречена еднообразна, даже напротив, което до голяма степен се дължи на факта, че неин художник е комикс-артистът Дейв Гибънс (www.chaoscitycomics.com/dave/daveintro.htm). А сцените са футуристични, пропити с киберпънк забежки, но по-скоро в

класическия стил на Blade Runner

Revolution Software използват своята игрална система VT System 2.0, елементи от която откриваме и в Broken Sword. За удобство на играча са предоставени неограничен брой слотове за savegame и опция за регулиране скоростта на игра. Интерфейсът е опростен до степен "покажи-и-цъкни" плюс операциите "виж" и "използвай". Всъщност за разказването на една история не е нужно повече. Освен това всички диалози са озвучени, а MIDI-музиката почти не дразни.

Въпреки че в някаква степен Beneath A Steel Sky беше по-лесна от съществуващите по онова време игри, особено от гледна точка на интерфейс, за изиграването ѝ (дори от опитен играч) са нужни поне 7-8 часа. За щастие през цялото време сюжетът е еднакво завладяващ, а развръзката на историята си заслужава усилията. Макар че по официални данни от Revolution играта не е в 'abandonware'-състояние, който проявява интерес, може да я намери на: http://home.online.no/˜jfroelan/BeneathASteelSky.zip

Георги Пенков

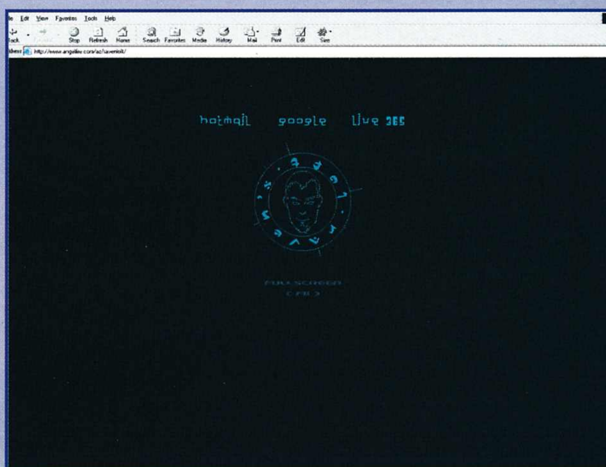
Настолните RPG-та пак са тук

След кратка пауза и заслужена почивка отново започвам да пиша за ролеви игри с намерението, тази рубрика да стане новинарска - с малко информация, но покриваща много материал. Идеята е след като прочетете за някаква система или свят в списанието, да отидете в интернет и да проверите за какво става въпрос в подробности. Вече ще се отделя повече внимание на явления на българския пазар като BG ролеви игри, но, както сами знаете, такива излизат доста рядко. Естествено, ще продължа традицията да пиша за Dungeons&Dragons (D&D) и всеки път ще ви представям накратко един свят или части от светове, базирани на тази система.

Орлин Широв

RAVENLOFT

Ravenloft не е обикновен материален свят. Той е нещо като полусвят, полуфикция, полунебивалица. Състои се от няколко плоскости — плоскостта на ужаса, ядрото (core) и островите на ужаса... Всичко в този свят е мрачно и е изпълнено с тъга, лудост и безизходица. Над целия свят винаги се стеле магическа и окултна мъгла. Лично за мен това е един от най-любопитните светове в D&D. Причините са много. Като започнем от цялостната атмосфера и свършим с разнообразните приключения, които могат да се играят. Ако си падате по хорър-филми с вампири и други нощни създания, Ravenloft определено ще ви допадне. В него понятие като късмет не съществува, а Powercheck-ът е наложителен през 5 минути. Опа... какво е Powercheck? Това е понятие, познато само в Ravenloft. До него се прибягва, когато някой от персонажите кривне в лоша посока и започне да бъде обземан от злите сили. А в Ravenloft те не са малко. В този свят има няколко нови класове и раси. Най-интересни са расата Half-Vistani и класовете Archanist, Anchorites и Gypsies(!). Half-Vistani са известни още като giomorgo — кръстоска между човек и Vistani. Giomorgo са същества с тъмна кожа и много приличат на хора. Същевременно могат да живеят 100-150 години и са много близки на естествената среда, а всички природни умения им се удават прекрасно. Arcanist-ът си служи с окултна магия във всяка нейна разновидност. Той може да я ползва с помощта на определени артефакти или без тях. Като характеристики той е близо до магьосника, но се съобразява с някои предимства и ограничения. Anchorites са свещениците от църквата на Езра, които задължително са Lawful Neutral, True Neutral или Lawful Good. В зависимост от уклона си всеки Anchorites има достъп да различна сфера от магии. Всеки един обаче може да съживява мъртви! Gypsies са добре познатите нам цигани. В Ravenloft те се радват на голямо уважение, като тяхното учение и мъдрост се пази от години. Говори се, че са наследници на Vistani и са разделени на кланове.



GURPS – GENERIC UNIVERSAL ROLE-PLAYING SYSTEM

Това е единствената система, която по някакъв начин може да достигне D&D по продажби и популярност (но досега не е успяла)! Тя е правена от култовия и легендарен автор Steve Jackson през далечната 1986 година. Това е може би най-универсалната система, както твърди и заглавието ѝ. Използвайки GURPS, вие можете да се пренесете в средновековието, да се биете със звездолети, а ако пожелаете, можете и да пресъздавате дори войната в Афганистан. Точно тук се крие и чарът на тази система. Основните показатели са четири — Strength, Dexterity, Intelligence и Health. Техните стойности варират от 1 до 20 като максималните нива са почти непостижими! В началото всички персонажи започват с еднакъв брой точки, които могат да разпределят по своите показатели, а колко ще са те, зависи само от водещия. Това внася равновесие в играта, защото за разлика от D&D тук нищо в определянето на характеристиките не зависи от късмета, а единствено от вашите вкусове и желания. Голяма част от характера на персонажите се разкрива единствено чрез Advantages, Disadvantages и Quirks. Това са специални умения или недостатъци, които обособяват героя такъв, какъвто е. Примерно — бедняк, който е преследван от гилдията на крадците, се страхува от височина и не може да чете, обаче може да усеща заплахи от километри и бяга адски бързо. Това е една много бегла картинка на персонаж, съставен чрез по-сложни специални умения и характеристики на GURPS. Иначе съм почти убеден, че тази система никога няма и да се появи в България, нито да пожъне някакви успехи. Тя е по-трудна от D&D и много хора биха се стреснали от огромната ѝ приложимост. Ако някои от вас могат да се върнат седем-осем години назад във времето, ще се сетят за една книга-игра — "Звездолетът Скитник". Тя също бе творение на мистър Steve Jackson и ако се сещаме, беше доста по-сложна и значително по-приятна от творенията на българските му имитатори.

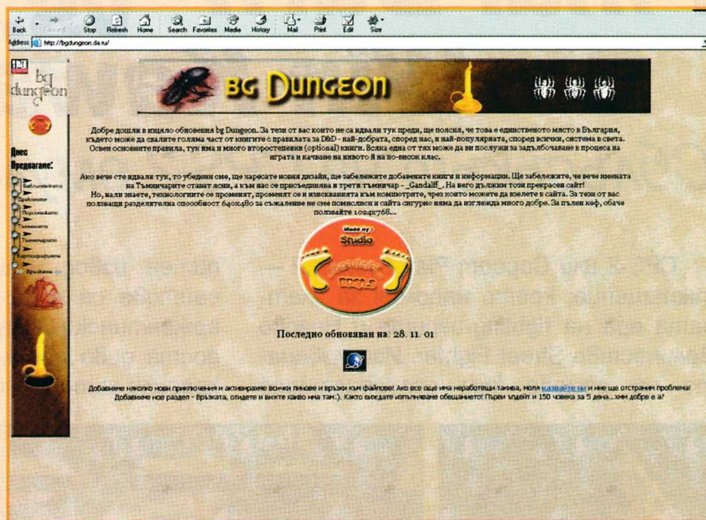


BGDUNGEON.DA.RU

След като двамата тъмничари станаха трима и смениха изцяло дизайна на сайта, сега ще си направят нещо наистина много масивно. Ще добавят 124 сканирани оригинални книги на тема D&D и по-специално — на тема Forgotten Realms. Всичко, което може да ви потрябва, ще бъде там — наръчници с правила, допълнителни информации за региони, приключения и обобщени информации за Forgotten Realms. Скоро на сайта трябва да се появят и описания на други системи, също и аксесоари за други светове, базирани на D&D. Ще почакаме ще видим...







BESM – BIG EYES SMALL MOUTH

Нека започна описанието на тази система с обяснението на един термин — Anime. Какво точно е Anime? Това е специфичен японски стил анимация, който е придобил нечувана популярност не само в родината си, но дори в Америка и Европа. Това е така, защото стилът е подходящ за рисуване на фентъзи-персонажи, научно-фантастични епоси, романтични комедии, филми на ужасите и др. В Южна Америка е модерна разновидност на анимето, която за съжаление е предназначена за малки деца (имаше един приказки по Нова телевизия, спомняте ли си?). Точно в това се крие и разликата между истинското аниме и двойниците му. Оригиналното е сериозно и не е фокусирано върху определена възрастова група. За него са характерни големите очи и малката уста на героите (Big Eyes Small Mouth :)) и много динамично анимираните бойни сцени. Това отклонение бе необходимо с цел да можете да визуализирате правилно едно BESM приключение. Какво всъщност представлява тази система? Тя е проста, лесна и сравнително универсална. Когато свикнете с реализма в BESM, тогава ще усетите и пълната тръпка от абсолютната свобода на фантазията. Иначе тази система се гради на три основни показателя — Body Stat, Mind Stat, Soul Stat. Всеки един от тях може да бъде от 1 до 12 точки, а колкото повече точки имаме на даден показател, толкова по-добре. **Body Stat** измерва физическите способности на персонажа — здравето, силата, издръжливостта, бързината, скоростта на регенерация (има такова умение!), ловкостта и способността да търпи болка. **Mind Stat** измерва умствените възможности на героя. Ако този показател на героя е висок, той ще е интелигентен и ученето ще му върви. **Soul Stat** отразява волята, решителността и целенасочеността на персонажа. Сами се убеждавате, че системата е лесно усвоима и не е много сложна. С нея можете да направите перфектно фантастично приключение в стил аниме и да се забавлявате яко! Освен това скоро попаднах и на допълнителен аксесоар за нея, който позволява воденето на битки с Mech-ове (големите роботи в стил Transformers и Voltron, точно като в MechWorrior).

BESM ADDENDUM: MERGING

MERGING

Cost: 2 points/Level
Relevant Stat: None
Type: Mecha Only

Merging allows several mecha (each of which must have this Sub-Attribute at the appropriate Level) to combine into a single giant mecha. The Sub-Attribute Level determines how many mecha can combine together. Players and the GM should design the "merged mecha" as a new mecha with Mecha Points equal to the Mecha Point total of the highest-point mecha plus one-third (round up) of the undamaged point total of the other mecha. Three additional restrictions apply to the combined mecha: First, it must have sufficient levels of Extra Capacity to carry the combined crews and passengers of all individual mecha. Secondly, its Toughness must be at least equal to the Toughness Level of the mecha with the greatest Health Point total. Finally, it must take at least as many Awkward Size Defect Levels as the biggest individual mecha.

One character should be designated as the primary mecha pilot. Other crew members may fire individual weapons (if the mecha has more than one), or run other equipment; who operates what should ideally be specified when the mecha is designed. The mecha cannot merge if any one of them is reduced to 0 or fewer Health Points. If damaged mecha merge together, some damage carries over to the combined mecha. Determine the total Health Points of all the mecha if none were damaged. Divide the sum of the current (damaged) Health Points by the total. Multiply the combined mecha's normal Health Points by the result to find out how many Health Points it has left. When a merged mecha that was damaged while merged separates into individual mecha, divide the current (damaged) Health Points of the combined mecha by its normal undamaged Health Points and multiply this by each mecha's undamaged Health Points to find their uncombined status. Mecha that were damaged before merging cannot have more Health Points after separation than they did before the merging.

MERGING

Level 1	Two mecha can merge together.
Level 2	3-4 mecha can merge together.
Level 3	5-8 mecha can merge together.
Level 4	9-12 mecha can merge together.
Level 5	13-20 mecha can merge together.
Level 6	21-50 mecha can merge together.

EXAMPLE

A damaged jet (30 Health Points remaining from 60) and a damaged battleship (70 Health Points remaining from 140) merge into a battle-jet. The combined battle-jet was orgininally constructed to have 160 Health Points. However, since both mecha were damaged, the merged mecha's Health Point total is actually 80 (30+70=100; 60+140=200; 100÷200=0.5; 0.5x160=80). After combat, the merged battle-jet is only at 40 Health Points. When the battle-jet separates, both separate mecha will only have 25% of their starting Health Point totals (40÷160=0.25). Thus, the jet now has 15 Health Points (60x0.25=15) and the battleship now has 35 Health Points (140x0.25=35).

Final Burn vs. Win Kawakas

Сблъсъкът на CPS-2 емулаторите

CPS-2 или Capcom Play System 2 — съкращение, което напомня за златната ера на fighting-игрите и Негово Величество Street Fighter. Използването на ромове към долуописаните програми изисква да сте закупили самите игри. Ако не го направите, ще дойде големият лош Торбалан и ще ви скъса ушите... Или поне така казват.:-)









CPS-2 на PC

Не са много игрите за тази платформа (монетни автомати), особено в сравнение с листа на Mame. Всяка една от тях обаче малко или много се е превърнала в хит. Започвайки от Street Fighter Alpha и неговите клонинги (Vampire savior — SF, но с герои, извадени от Great book of undeads — Ryu е представен от вампира Димитрий), минавайки през наследниците на Punsher — Aliens versus Predator и D&D: Tower of Doom и свършвайки с игрите, направени по комиксите на Marvel.

След почти едноседмично ровене в нета в търсене на емулатори и ромове за тях стигнах до доста любопитен извод. Най-пълните и добри сайтове са испански, мексикански и аржентински. Явно в Европа и САЩ доста диво преследват хората, възкресили хитове, които са потънали в забвение покрай настъпването на PC манията. Има около 10 добри CPS-2 емулатори, но най-качествените (и лично любимите ми) са Final Burn и Win Kawaks.

Ще ви спестя безсмисленото ровене по сайтове за всеки един поотделно. Просто отидете на www.emumania.com. Това е доста пълен и добър сайт, съдържащ всички по-добри емулатори за Capcom и Neo-Geo, около 20 рома с игри за тях, както и пачове за техните китайски, японски и европейски версии. Дори невладеещите испански би трябвало да се оправят в интерфейса на страницата. Ромовете са разцепени на малки zip файлове, които се точат доста бързо. След това единствено трябва да ги разархивирате в директория с исканото от програмата име и да ги архивирате наново, но вече само в един файл.

Final Burn (0.7 MB)

е първоначално замислен само и единствено като емулатор на играта Final Burn. По-късно авторите добавят списъка с останалите поддържани заглавия. Перфектен е за начинаещи. Малко бутони, добро качество на емулацията и автоматично настройване в зависимост от конфигурацията ви. От вас се изисква само да направите директория Roms в централната папка на програмата и да преименувате някои от ромовете, за да си паснат със списъка. Поддържа до 4 играчи едновременно (2 на клавиатурата и 2 на джойпадове). Минус е прекалено малкият списък от заглавия и бъговете (липсващ звук, прескачане на екрана), които се появяват в някои от тях.

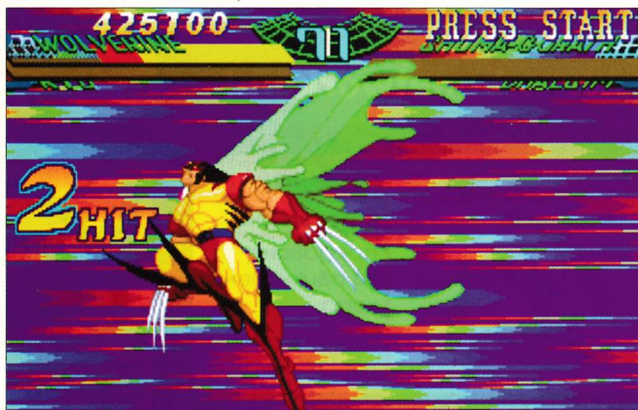
Win Kawaks (1.5 MB)

Емулаторът със смешно име, както го определят авторите му. Флагманът на CPS-2 емулаторите — за advanced users only. :) Поддържа емулация за платформите CPS-1, CPS2 и NEO-GEO (по качество отвсякъде издухва NeoRageX). Има опции за фина настройка на системата (звук, видео, клавиатура), сортиране на ромовете по платформа и присъствие, автоматично търсене на чийтове в игрите, за пауза по време на игра и собствено screenshot студио. Плюсове: много опции, огромен списък на поддържаните игри, възможност за геймене в мрежа. Минуси: малко по-"тежък" е, много менюта в Windows-стил, без добър help към тях. Може да отблъсне начинаещия потребител.

Street Fighter vs. X-Men vs. Marvel Super Heroes

Дойде прекрасният момент, в който публиката се умори от многото версии на Street Fighter. Жанрът имаше нужда от глътка свеж въздух и това се оказа X-Men: Children of Atom. Игра, запазила динамиката и постоянния екшън на SF, но с едни от











най-популярните герои на Marvel. На ваше разположение са Storm, Cyclops, Omega Red, Ice Men, Sentinel, Wolverine, Silver Samurai и други, а босовете са Juggernaut и Magneto. Играта все още не беше изпипана до перфектност — трудността не беше балансирана и всеки герой си имаше контраперсонаж, който го размазваше. Запазена е старата система за трупане на енергия за различните типове special.

Сега стигаме и до преломния момент:

Marvel Super Heroes

Това е втората игра, изцяло посветена на супергероите. Има изцяло нова система на бой — доста добре балансирана и с нов елемент — the power gems. Историята е кратка — Thanos решава да завладее света с помощта на 5 магически кристала, а вие трябва да го спрете. С всяка битка получавате по един нов кристал, всеки с различна функция, зависеща и от типа на героя ви. Бонусите, които ви дават, са супербронята, сила, реалност (хвърляте огнени топки, а Black Heart става невидим), скорост и регенерация. За първи път можете да играете с Juggernaut или Magneto (силата им е доста редуцирана, за да могат да бъдат равностойни на останалите, но все още са едни от най-комплексните и трудни за овладяване герои, които прилагат размазващи комбинации от удари).

В началото изборът ви ще се колебае и между напълно новите Hulk, Iron Man, Spider Man, Captain Amerika, Shuma Gorath, Black Heart (малко познат в България архизлодей от комиксите за Wolverine и X-men, син на Мефисто — Господарят на Ада) и разбира се, Wolverine — с добавена опция да регенерира част от поетия damage. В ролята на второстепенен бос се явява доктор Дуум, познат ни от комиксите и анимационния сериал "Фантастичната четворка".

X-men vs. Street Fighter

Няколко месеца след излизането на Marvel Super Heroes се появи и първата tag игра на Capcom. Сюжетът пак е кратък и изчистен — Апокалипс решава да завладее Земята. Риу и Сайклопс си стискат ръцете и тръгват да му сритат четирибуквието. Освен новите герои в заглавието са включени две нови специални атаки — помощ от партньор и супер комбо, изпълнявано от двамата едновременно. След като усмъртите Апокалипс героите ви започват да се млатят един-друг (не знам защо). За първи път се появяват две нови лица от X-Men сериите — Gambit и Rogue, а Juggernaut прави чудесна комбина с Zangief. Присъстват и обичайните SF-заподозрени — Ryu, Ken, Dhalsim, Bizon и Kammy.

Capcom здраво захапаха tag идеята и пуснаха последната (засега) игра от серията — Marvel vs. Street Fighter. Един срещу друг излизат найсполучливите и изпипани герои от двете игри. Целта им отново е задникът на Апокалипс и неговото отроче — Кибер Акума. Отново екшън и безспирна динамика (тези две думи са характерни за всички заглавия от серията). Добавени са и няколко нови special-и, като светкавичният ъперкът на Ryu.

Marvel Super Heroes може да свалите най-бързо от www.free.technolink.com, а Marvel vs. Street Fighter — само от бразилския www.emulando .com.br/rom_cps2.htm.

Георги Панайотов

PS MANIA

2002-ра започна устремно на конзолния фронт. В месец, който обикновено е мъртъв за бизнеса с развлекателен софтуер, се наложи да отсяваме лавината от нови заглавия. Ако вашият фаворит не е между тях, sorry, нищо лично. Ще наваксаме следващия месец.

Ивелин Иванов

Предстои премиерата на продължението на култовия фантастичен филм Tron (1982), чиято европейска DVD-версия се появи на 15 януари. Новият филм ще се казва (актуално! :-)) Tron 2.0. По-интересната за нас новина е, че непосредствено преди кинопремиерата на пазара ще се появи едноименна игра. Засега планираните платформи са XBox и PC.

През лятото на 2002 г. трябва да стартира втората част на антивампирската одисея Blade. В главната роля отново ще видим Уесли Снайпс, а историята ще разказва за сблъсъка между Blade и нова раса от свръхвампири, които са обявили война не само на човеците, но и на своите "редови" събратя. Около датата на премиерата трябва да се появи и игра за PS2 с името Blade 2. Макар че играта официално не е свързана с филма, тя все пак ще се базира на ключови моменти от него.

Electronic Arts се канят да издадат серия от игри за конзолите от ново поколение, базирани на филмовата трилогия "Властелинът на пръстените". Засега не са уточнени заглавията, но работата по първата игра, която трябва да се появи заедно с премиерата на втория филм "Двете кули", вече върви с пълна пара. Става въпрос за екшън адвенчър с гледна точка от трето лице за Бързоход и неговите премеждия.

След филм като "Задругата на пръстена" определено доста хора ще искат да разберат какво е да си арагорн на "живо".





Този Blade определено изглежда по-добре от едноименната PS One издънка. Дано и скокът в геймплея да е толкова забележим.

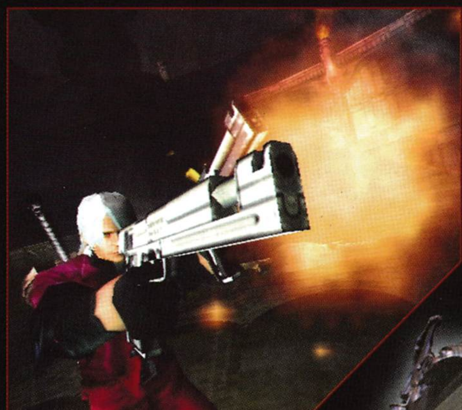


Devil May Cry

УПРАВЛЕНИЕ



Ще ви трябват не повече от десетина минути, за да се почувствате "като у дома си" с Devil May Cry. Управлението е дяволски лесно и има защо да е такова. Невероятната свобода на движение ще ви позволи да използвате всеки милиметър от арените на битките, а Devil May Cry е игра, в която ще ви се наложи да бъдете доста "пъргави". Не само босовете, но и повечето редови чудовища в играта са доста хитри и влудяващо повратливи. С тактики от сорта на "пай се, газим 'ора!" едва ли ще я докарате и до средата на иначе не особено дългата игра.



ОБЩА ОЦЕНКА: 98%

автор CAPCOM

издател CAPCOM

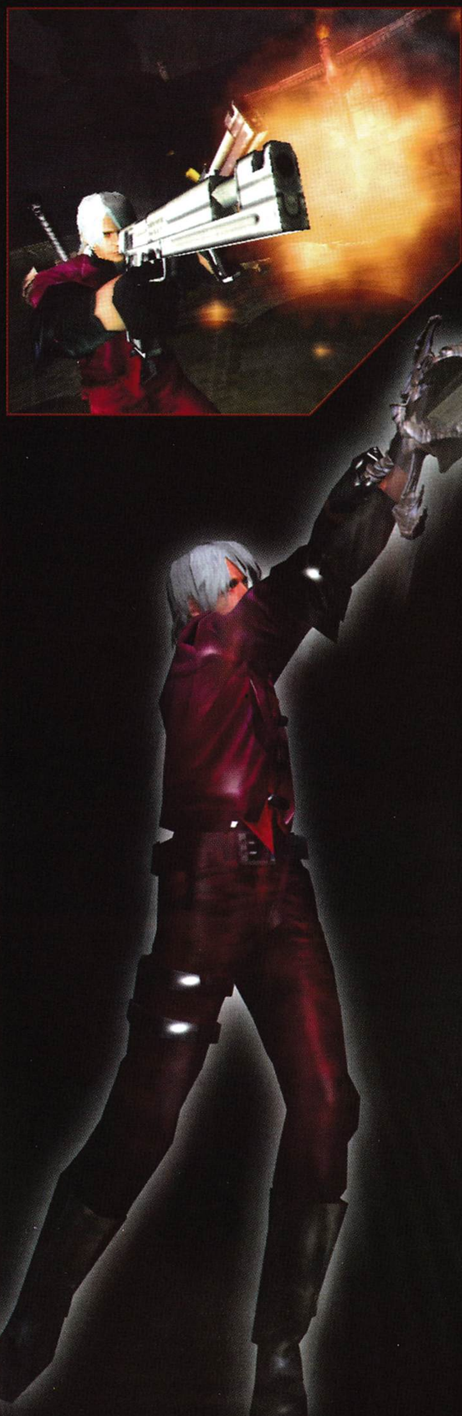


ГРАФИКА



Убеден съм, че и най-големите мрънкачи ще се плеснат по челото при срещата с Devil May Cry. С каквито и суперлативи да обсипя графиката ѝ, ще си е чиста загуба време. Devil May Cry трябва просто да се види на живо. Всеки уважаващ себе си геймър трябва да хвърли поне един поглед на този абсолютен и безспорен шедьовър на гейм-дизайна. Подобно на любимите филми, тази игра може да се гледа (и преминава!) отново и отново, защото е невъзможно да видиш всичко, което си заслужава, само от едно "превъртане".





ИСТОРИЯ



Няма да я преразказвам отново заради пропусналите и двете предишни статии за Devil May Cry. Може би съм почнал да се превръщам в стар мърморко, но ми се стори доста плоска и никак, ама никак оригинална. И ако това донякъде е в унисон с общия (умишлено търсен) ретро стил на играта, все ми се струва, че Capcom можеха да се понапънат и да ни зарадват поне с една прилична начална анимация. Уви, както началната, така и междинните анимации на Devil May Cry са толкова претупани, че ще си счупите пръстите, опитвайки да ги прескочите колкото може по-бързо. Уточнявам — не са грозни (нищо в тази игра не е грозно!), а именно претупани.

КАМЕРА



Гледната точка в Devil May Cry е фиксирана. Отначало дори леко ме подразни, че не мога да завъртя камерата свободно, за да се ориентирам по-добре. После усетих, че това всъщност не ми е нужно. Макар на пръв поглед да прилича на екшън адвенчър, играта всъщност е чист екшън, в който играещият няма какво толкова да се взира в заобикалящия го свят. Всичко, което се иска от "декорите" в случая, е да бъдат един подобаващ фон. Най-вероятно затова и Миками сан е предпочел просто да подбере най-красивите "пейзажи" в играта и да закове камерата върху тях. Наистина, една freelook опция най-вероятно само щеше да разводни общата атмосфера.



Jak and Daxter the Precursor Legacy

издател **SCEE**

автор **NAUGHTY DOG**

PlayStation 2





СВЯТ

Преди всичко, разбира се, трябва да се спомене, че светът на Jak & Daxter не е разделен на нива. Едва ли има геймър, който поне веднъж да не се е издразнил поне малко от момента, когато неговият герой си "удря носа" в края на нивото, както и от последвалия надпис "Loading...". В Jak & Daxter всичко това ви е спестено напълно. В произволен момент можете да преминете от единия край на света до другия без каквото и да е време за зареждане. Усещането е наистина невероятно! Все едно, че това наистина е една друга реалност, която съществува независимо от това дали играеш в нея или не. Като прибавите към това и независимата от геймплея смяна на ден и нощ (плюс всички междинни фази, естествено), както и променящите се метеорологични условия, и ето ви един свят, който сякаш наистина води свой независим живот.





ГЕЙМПЛЕЙ

За малко да направя огромна грешка. Очаквах Jak & Daxter да е по-скоро екшън-приключение в духа на Zelda: Ocarina of Time. Нищо такова! Naughty Dog мъдро са решили да ни предложат геймплей в духа на това, което наистина могат да правят — бягане, скачане и размазване на противници в добрия стар Super Mario стил, но с подобрена графика. Накратко — Jak & Daxter може спокойно да бъде наречен "Crash Bandicoot от ново поколение". С една голяма удивителна накрая, най-вече заради две неща — графиката и светът на играта.

СЪЕКИПНИК



Няма как, ще започна отново с едно "не ме разбирайте погрешно". Та не ме разбирайте погрешно, Декстър е сред най-смешните и забавни създания, населявали някога света на игрите. Неговите лафове и всевъзможни чупки (та дори и начинът, по-който се "вее" зад Джак, докато той бяга) са абсолютен купон и допринасят наистина сериозно за готината атмосфера на играта. И все пак аз поне се надявах, че Декстър ще има някаква интересна роля и в самия геймплей. Уви, неговата задача се изчерпва с това да ви разсмива. Което, като се замисли човек, далеч не е толкова лесна работа.

ОБЩА ОЦЕНКА: 92%



ГРАФИКА



Понякога е дори малко стряскащо с каква скорост видеоигрите се приближават към онова, което спокойно можем да наречем "интерактивен анимационен филм". В графично отношение Jak & Daxter например категорично не отстъпва на коя да е от класиките на Disney. С тази разлика, че новото творение на Naughty Dog ви позволява да спрете в произволен момент, за да се порадвате на света наоколо — можете да завъртите камерата, можете сами да решите по кой път да тръгнете и какво точно да направите и т.н., и т.н.



007 AGENT UNDER FIRE

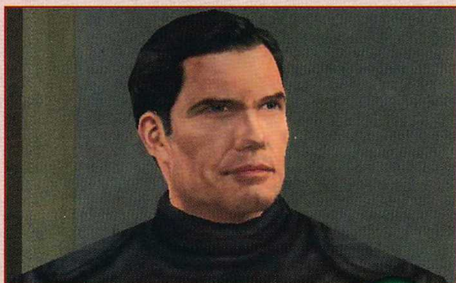
издател ELECTRONIC ARTS

автор ELECTRONIC ARTS



ВЯРНОСТ С ОРИГИНАЛА

Идеята за едно съвсем ново Бонд-приключение е наистина страхотна. Какво по-добро за феновете на 007 от игра, в която до последния миг не знаеш как точно ще се развият събитията? Уви, точно "Само един свят не стига" и Agent Under Fire само доказва, че дори да се наливаш с водка и мартини 365 дни в годината, дори да лягаш и ставаш с Армани за няколко хиляди долара, а в гаража ти да е паркиран последният модел BMW спийдстър, това все още не те прави Джеймс Бонд. Играта изглежда точно като най-добрия дубльор на Пиърс Броснън — в каскадите е съвсем истински, но по-добре не приближавай камерата твърде много, защото всеки ще усети разликата.





ГЕЙМПЛЕЙ

С всичко, казано по-горе, не искам да кажа, че Agent Under Fire е лоша. Напротив! Новият 007 се играе като по мед и масло, като при това предлага един от най-разнообразните геймплеи, навестявали някога тази платформа. Всеки от основните елементи — стрелба, шофиране, използване на прословутите Бонд "играчки", е изпипан в най-лошия случай прилично, а в най-добрия — значително над средното ниво. Особено забавни ми се сториха мисиите, в които трябва да се стреля от движещо се возило, било то поредният Бонд-мобил или изчанчена вариация на тема ролър-костър. Все едно, че играеш поредното издание на Time Crisis, но с тази разлика, че този път не само можеш, а и трябва да се въртиш на 360?, защото противниците прииждат буквално от всички страни.

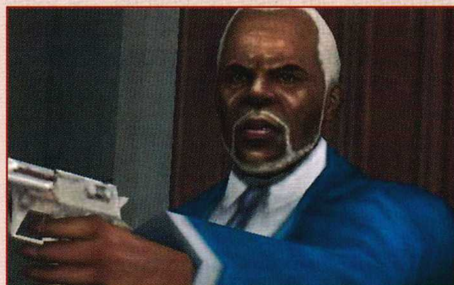






МУЛТИПЛЕЙЪР

Може би единственото нещо, по което Agent Under Fire би могъл да съперничи на култовия Golden Eye за Nintendo64, са режимите на игра с 2 и 4 играчи. Освен стандартния deathmatch, играта предлага няколко по-нетрадиционни вариации на тема мултиплейър, между които protect the flag, terrorist training и top agent. Особено приятен е VIP-режимът за двама играчи, при който трябва да защитите определена "много важна персона" за определен период от време. За съжаление отново става въпрос за игра на разделен екран. За утеха мога да отбележа само, че дори при игра с четирима души, графиката в отделните мини-екрани върви все така гладко и безпроблемно, както и сингълплейът на цял екран. Струва се да се спомене също, че мултиплейър-нивата са компактни и удачно замислени, така че да позволяват максимално развихряне.





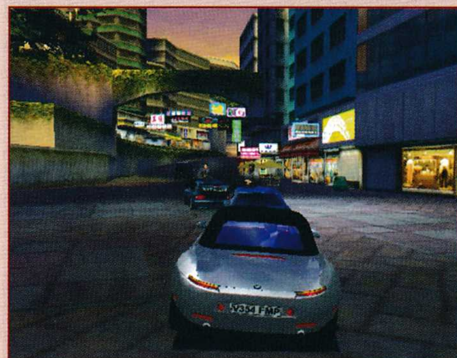




РИТЪМ

Може би това, което ме изгразни най-сериозно в Agent Under Fire, беше липсата на усещане за едно цяло и завършено приключение. Преминаването от един тип мисии в друг не винаги е особено логично. Един пример — играта стартира като типичен first person shooter и тъкмо когато си посвикнал с управлението и вече потриваш доволно ръце в очакване на нови престрелки, изведнъж идва ред на задача, в която трябва да стреляш от люка на летящ с бясна скорост автомобил. Звучи доста сходно, но на практика усещането е съвсем друго. В третата мисия пък неочаквано сам трябва да седнеш на мястото на шофьора. И всичко това в рамките на някакъв си половин час игра. В началото имах чувството, че играя не една, а три игри едновременно.

ОБЩА ОЦЕНКА: 80%



PlayStation 2

автор KCEJ EAST

7 BLADES

издател KONAMI

ИЗБОР НА ГЕРОЙ



В самото начало играта ви дава шанс да изберете кой от двамата главни герои да управлявате. (Другият също участва в действието, но ще бъде управляван от играта). Принципно Джигоку е представител на по-"силовия" тип бойци. В духа на класическото самурайство той разполага само с хладни оръжия (седем на брой), всяко от които има и алтернативна атака. Например един от мечовете му, подобен на ятаган, може да бъде хвърлян и като бумеранг и това е доста полезно за неутрализиране на противници, застанали на високи, труднодостъпни места. Девойката Оюри борави изцяло с огнестрелни оръжия, някои от които малко трудно се вписват в една средновековна японска история — например подобията на гранатомет и картечен пистолет. Проблемът обаче идва от другаде. Тъй като Оюри не владее специални движения, всичко, което тя може да прави в една битка, е да поддържа безопасна дистанция, от която безпроблемно да обстрелва противниците си. Резултатът от това е доста еднообразен и дори на моменти досаден геймплей.



ИСТОРИЯ И МЕЖДИННИ АНИМАЦИИ



На хартия историята на 7 Blades не звучи чак толкова зле. Средновековна Япония. Секта от религиозни фанатици избива проникналите в страната чужденци. Двама доблестни имперски следователи са изпратени да разкрият истината за случилото се. Играта е базирана на вече появилия се в Япония едноименен филм на режисьора Кайзо Хайаши. В нея обаче историята до такава степен остава на заден план, че ми се наложи да се консултирам с официалния сайт, за да се убедя, че съм схванал правилно идеята. За изработката на междинните анимации е бил ангажиран самият режисьор (явно доста известен в Япония), вероятно с цел играта да придобие по-"кинаджийски" фасон. Уви, филмчетата са слаби както като замисъл, така и като изпълнение. Да не говорим за доста странния (и доста дразнещ) начин, по който геймплеят бива прекъснат ни в клин, ни в ръкав, от поредното мини"филмче".

КАМЕРА



Движенията ѝ са неадекватни през по-голямата част от играта, което често прави битките доста неблагодарно занимание. Проблемът донякъде се решава с опцията за "прихващане" на конкретен противник, но в по-сериозните мелета за това рядко остава време. Добре поне, че можете да въртите свободно камерата чрез R1 и R2. Това е функция, която в по-сериозните мелета ще използвате често.

ГЕЙМПЛЕЙ



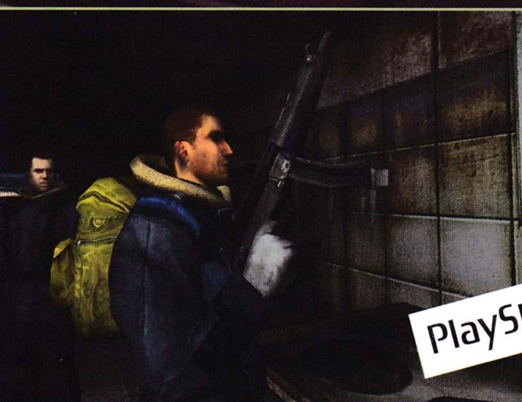
Невероятно, но факт — дори една толкова недоизпипана камера не успява да опропасти напълно геймплея на играта. 7 Blades предлага доста прилична доза самурайски екшън, найвече заради разнообразните атаки на главните герои.

ОБЩА ОЦЕНКА: 75%

ГРАФИКА

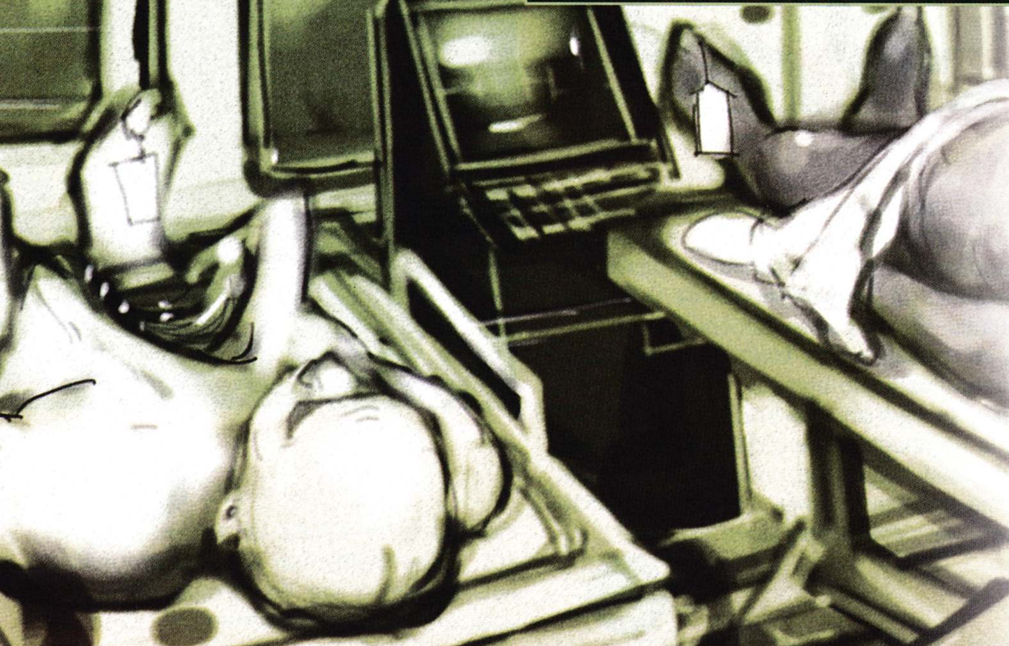


Категорично това е най-големият коз. Още първото обучаващо ниво най-вероятно ще ви накара поне да усмихнете одобрително. 7 Blades предлага детайлна, контрастна графика с доста прилични модели и анимации на персонажите. За съжаление и тук имам една недотам дребна забележка. Става дума за нощните нива в играта, където небето изглежда като парче опънат черен плат и това до голяма степен разваля цялостното усещане. Най-вероятно става въпрос за издънка в графичния енджин на играта, отколкото за съзнателно търсен ефект.



The Thing







издател VIVENDI UNIVERSAL

автор COMPUTER ARTWORKS

НАЧАЛОТО

През 1982 на големия екран се появява филмът The Thing на Джон Карпентър ("Кристин", "Хелоуин"). Не след дълго той се превръща в класика в хорър жанра. Авторитетното американско издание Entertainment Weekly го класира на 12-то място в своята класация за най-страшните филми на всички времена, наред с хитове като "Пришълеца" и "Екзорсист". The Thing разказва ужасяващата история за извънземно чудовище, което опустошава научна станция в Антарктика, приемайки формата на всяко живо същество, което убие. За по-любознателните — The Thing всъщност е римейк на едноименния филм на Хауърд Хоукс от 1951 година, чийто сценарий е създаден по разказа Джон У. Кембъл Джуниър "Who Goes There?" ("Кой е там?").

ИГРАТА

Едноименната игра подхваща историята там, където свършва разказът на филма. Главният герой е водач на екип от командоси, изпратени да разкрият мистерията около ужасния край на учените в станцията. В случай, че не сте гледали филма (на времето той се появи на пиратка под името "Нещото"), истинският купон в него започна, когато никой вече не е сигурен кой от колегите му е "истински" и кой е извънземен в "човешка кожа". Този тънък баланс между доверие и съмнение е залегнал и в основата на тръпката в новата игра. Според авторите NPC героите (Non Playable Character — персонаж, който не можете да управлявате) ще реагират адекватно на вашите действия — или ще ви помагат, или пък ще ви оставят да се оправяте сами, дори когато ви нападат, подозирайки, че именно вие сте претърпелият метаморфоза извънземен.

ГЕЙМПЛЕЙ

Както добре знаете, сървайвъл хорърът е всъщност екшън приключенска игра в духа на класическите филми на ужасите. The Thing отново комбинира пукотевица и логически загадки. Тънката разлика е, че според момчетата от Computer Artworks този път играещият ще разполага с кажи-речи пълна свобода на действие. Престрелки на живот и смърт ще се редуват с промъкване на пръсти, което на свой ред ще отстъпва място на заплетени главоблъсканици. Идеята е да се избегне еднообразие, а едновременно с това да се пресъздаде сто процента късащото нервите напрежение от филма.

PlayStation Cheats



GRAND TEFT AUTO 3

Докато играете, въведете:

R2, R2, L1, R2, Г, Д, Г, Д, Г, Д = **Избор на ниво**

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Т = **Премахва климатичните ефекти**

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X = **Маха мъглата**

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □ = **Времето се заоблачава**

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, O = **Дъжд**

O, O, O, O, O, O, R1, L2, L1, Т, O, Те = **Получавате танк**

O, O, O, O, O, □, □, □, L1, Т, O, Т = **Движите се по-бързо**

ДЯ, Д, Λ, Г, L1, L2, Г, Λ, Д, ДЯ = **Променя изгледа на героя**

Д, Г, Λ, Г, X, R1, R2, L2, L1 = **Пешеходците се бият един друг**

Д, Г, Λ, Г, X, R1, R2, L1, L2 = **Пешеходците ви мразят**

R2, R1, Т, X, L2, L1, Г, Д = **Луди пешеходци**

Пешеходците започват да се боксират: Дя, R2, O, R1, L2, Д, L1, R1

R1, L1, R2, L1, Λ, R1, R1, Т = **Перфектно управление на колите** (натиснете L3 за скок!)

Чупите крайници: □, L1, O, Д, L1, R1, Т, Дя, L1, X

Отивате на нивото "Higher Wanted": R2, R2, L1, R2, Λ, Дя, Λ, Дя, Λ, Дя

Допълнителни чийтове: Можете да ги използвате по всяко време, докато сте в града.

Всички оръжия: R2, R2, L1, R2, Λ, Д, Дя, Г, Λ, Г, Дя, Г

Много пари: R2, R2, L1, L1, Λ, Д, Дя, Г, Λ, Д, Дя, Г

Пълна броня

R2, R2, L1, L2, Λ, Д, Дя, Г, Λ, Д, Дя, Г

Full Health Cheat

R2, R2, L1, R1, Λ, Д, Дя, Г, Λ, Д, Дя, Г

Взривяване на всички коли

L2, R2, L1, R1, L2, R2, Т, □, O, Т, L2, L1

Tank: По време на игра натиснете: O, O, O, O, O, O ,O, R1, L2, L1, Т, O, Т. Танкът ще се появи пред вас. Чийтът може да се активира, колкото пъти желаете.

Lower wanted level: По време на игра натиснете: R2, R2, L1, R2, Г, Д, Г, Д, Г, Д.

Higher wanted level: По време на игра натиснете: R2, R2, L1, R2, Λ, Дя, Λ, Дя, Λ.

Improved driving skills: По време на игра натиснете: R1, L1, R2, L1, Λ, R1, R1, Т. С натискането на L3 или R3 можете да скачате, докато управлявате.

Повишен gore: По време на игра натиснете: □, L1, O, Д, L1, R1, Т, Дя, L1, X.

Мъгла: По време на игра натиснете: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X.

Морско синьо небе: По време на игра натиснете: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □.

Дъжд: По време на игра натиснете: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, O.

Нормално време: По време на игра натиснете: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Т.

Ускорява таймера: По време на игра натиснете O,O,O, □, □, □, □, □, L1, Т, O, Т.

Сменя костюма ви: По време на игра натиснете Дя, Д, Λ, Г, L1, L2, Г, Λ, Д, Дя.

Бунт: По време на игра натиснете: Д, Г, Λ, Г, X, R1, R2, L2, L1.

Полицията полудява: По време на игра натиснете: Д, Г, Λ, Г, X, R1, R2, L1, L2.

Всички полудяват (хвърлят се под колите, бият се един друг, стрелят по вас и по куките): По време на игра натиснете: R2, R1, Т, X, L2, L1, Г, Д.

Уличен бой: По време на игра натиснете: Дя, R2, O, R1, L2, Д, L1, R1.

Подкуп на куките: Направете 45 убийства в vigilante-режима, за да отключите възможността да подкупите полицаите и да си осигурите скривалище.

По-бързи таксита: Съберете 100 fares в cab-режима, за да отключите по-бързи таксита в областите Borgnine, Harwood, Portland.

Бонус Buggy: Изпълнете мисията "Mafia" в story-режима, за да отключите бъгито. Върнете се в Portland и идете до паркинг Diablo (където се намира телефона за мисията) между 19:00 и 24:00 часа, за да намерите още едно бъги в гаража на Joey, но със сменящи се цветове и пренабити номера.

HARDWARE

MIXED NEWS

Колко малък може (и следва да бъде) идеалният MP3-плейър? По този въпрос ще се спори още дълго и то най-вече заради устройства като **Panasonic SV-SD80** (www.neowin.net/comments.php?id=2002) и **Innogear MPIO-DMK** (www.innogear.com/dmk_1.html). Първият тежи 26.1 унции, а вторият 29. Макар MPIO да не успява да хване първото място в класацията по безтегловност, той има един много силен коз – 128 MB памет срещу 64-те на SV-SD80. SV-SD80 прилича повече на стандартните устройства от този тип, докато MPIO си е чиста проба хитър ключодържател със слушалки. И двата се връзват през USB интерфейс и работят с AAA батерия. Още една основна разлика – устройството на Panasonic струва приблизително $300, което си е със $100 повече от ключодържателя на Innogear.

При тежкотоварните мобилни MP3 устройства също има раздвижване. Както всички останали продукти на фирмата, с гръм и трясък бе представено новото iPod устройство на Apple (www.apple.com/ipod). То предлага 5GB за MP3-ки (подплатени с 32 мегабайтов кеш), приятен дизайн, опция за update на firmware-а и визуализация през двуинчов екран с разделителна способност 160x128. По-важното е, че софтуерът за управление засега е съвместим само с MAC компютри, а трансферът на данни става през FireWire интерфейс. Според официалната спецификация издържа 10 часа с едно зареждане на батериите, тежи 185 г, а пазарната му цена е 399$.

Основните му конкуренти са Rio Riot на SonicBlue (http://www.sonicblue.com/audio/rio/rio_riot.asp) и RCA Lyra Personal Jukebox – и двата с 20GB пространство. Новият продукт на SonicBlue се управлява през удобния Rio LogicTrack(tm), предлага специална RIO DJ функция за миксване на любимите парчета и вероятно е с най-широкия екран на подобно устройство. Riot е съвместим както с PC, така и с MAC, а освен това има интегриран FM Radio тунер и всичко това на цена от $399. Конкурентният RCA Lyra (www.rca.com) прави впечатление с поддръжката на mp3PRO аудиоформата и ниската си цена от $299. Тежи 310 г, управлява се през USB и има 8-мегабайтова кеш защита.

Creative най-накрая се сетиха да пуснат външен soundblaster (нещо, което отдавна се превърна в стандарт за качествен звук). Продуктът се нарича Sound Blaster Exigy, осъществява връзка през USB, има дигитални изходи, съвместим е с EAX 1.0 и 2.0 и съответно може да се ползва с 5.1 озвучителни системи. Ако е толкова добър, за какъвто го представят, ще си струва 150-те долара.

Междувременно WinAmp 3 се приближава все повече до официалното си представяне, а който желае да види бета 2.5 – мястото е http://fileforum.betanews.com/download.php3?fid=980593153.



ГЕЙМЪРСКИ СЛУХИНИ

Собствениците на XBOX ще бъдат зарадвани от току-що появилия се програмируем FireStorm forcefeedback gamepad на Thurstmaster (www.thurstmaster.com). Той е само част от пълната гама продукти на фирмата, които ще бъдат предложени на феновете на новата конзолна система.

Освен че ще може да се препрограмира, USB gamepad-ът ще демонстрира няколко нови технологии за свръхчувствително управление, които са идеални за игри като спортни симулатори и всякакви видове ралита. Търговската цена за геймъри е от порядъка на $30.

По данни на GamesRadar пък за XBOX ще се появят и най-малко 8 игри с Lord of The Rings тематика, а Microsoft твърдят, че са продали повече от милион и половина XBOX-а.





Отново тийнгеймъри се оказаха виновни за пробив в корпоративните компютри на nVidia.

Според NeoWin.net двамата хакери са откраднали ценна техническа информация, която по-късно е била публикувана в мрежата. Тийнейджърите са се представяли за хора от Microsoft и други компании, които по принцип имат достъп до подобен вид данни.

Въпреки че са били изловени, nVidia не са завели дело срещу тях срещу обещание интелектуалните кражби да бъдат прекратени веднага.

ПРОЦЕСОРИ НА КИЛОГРАМ

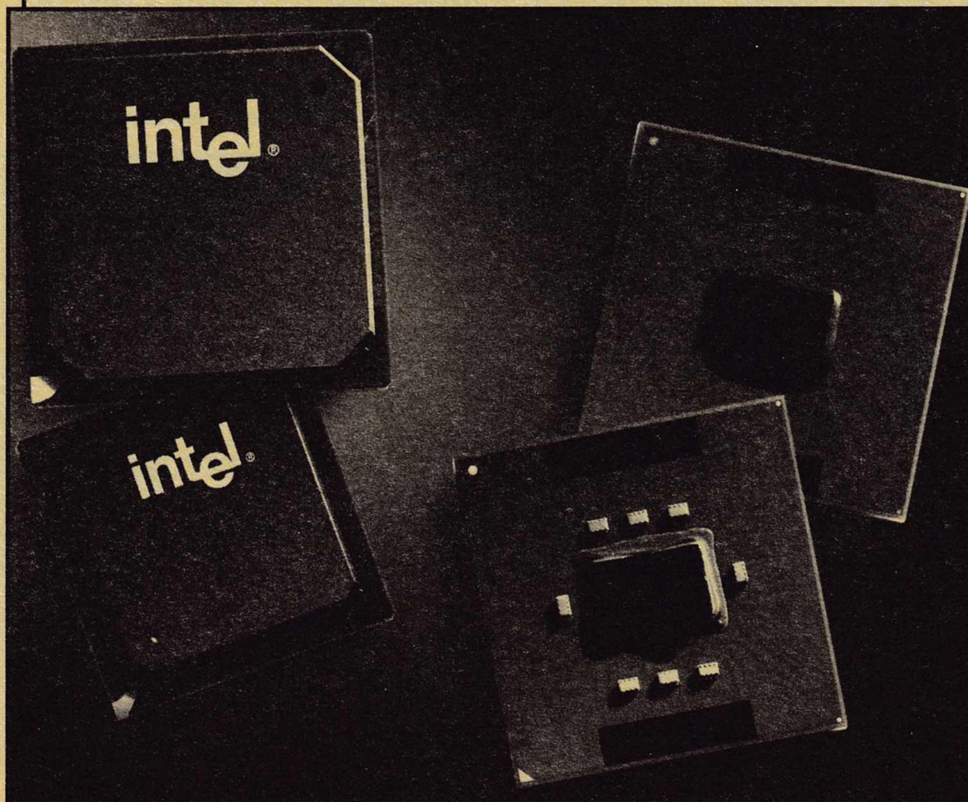
VIA (www.viatech.com) обявиха нов C3 процесор, този път на 933Mhz. По думи на очевидци това е най-"cool" процесорът, но като производителност C3/933Mhz се нарежда в долната част на класацията. C3 се прави по 0.13-микронна технология и при него са оптимизирани най-често използваните машинни инструкции, а останалите се "емулират" с вътрешен микрокод, подобен на този в Transmeta CPU-тата. Тези дни се очаква появата и на KT-333 чипсета, който ще поддържа AGP 8X (дяволски необходим за Geforce4), DDR 333 V-link връзка между южния и северния мост с пропускателна способност 533mb/sec.

Intel пък се изфукаха с плановете си през лятото да пуснат Pentium 4 с 566MHz FSB(Front Side Bus) и както това честота от порядъка на 2.4GHz. През втората седмица на януари се появи и новият P4 на 2Ghz и 2.2Ghz, който е с Northwood ядро и редуциран размер. Именно това му качество вероятно ще привлече и производителите на laptop системи, които, както е известно, предпочитат процесори с намалена консумация и топлоотделяне. Любопитно е, че по неофициални данни (http://www.theinquirer.net/15010214.htm) някакви типове са успели да overclock-нат 2.2GHz-овия до 3.5GHz.

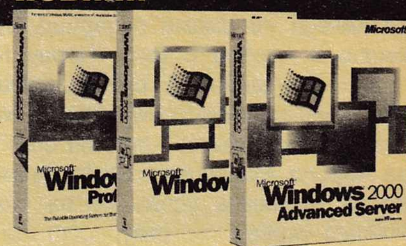
Всичко това звучи доста гордо, но текущият недостиг на процесори Pentium 4 може да се окаже причина Samsung да се обърнат за помощ към AMD и Athlon XP. От своя страна те продължават да действат с удари под кръста. По информация от DigitalInsanity нови 225 процесора AthlonXP са били подарени на 7-ми януари - по 75 - в Санта Клара и Орландо и още 150 - online.

Междувременно няколко от големите производители на RAM чипове обявиха очаквано покачване на цените с около 30%. От една страна, това е естествено следствие на събитията през няколкото лятно/есенни месеци, в продължение на които цените на паметта буквално се сриваха, а няколко от основните производители бяха пред фалит. От друга, през коледните месеци Window XP се оказа основен фактор продажбите на нови PC-та да скочат.

Малко по-напред в бъдещето, някъде през 2004-та, IBM трябва да завършат следващия си проект за суперкомпютър с кодово име Blue Storm. Според InternetNews.com още през 2002-ра IBM ще зареждат 50-тина хладилни камери с по над 1000 процесора. Когато чудовището започне да диша с пълна сила, то ще бъде способно да смята с 20 трилиарда операции в секунда. Blue Storm ще се използва предимно за прогнозиране на времето из Европа, а проектът е получил подкрепата на 22 страни на Стария континент (изразена в €$€$) :)



ГОРДИ MICROSOFT-СКИ НОВИНИ



Windows фамилията расте и старее еднакво бързо, поради което мениджърите от Microsoft са решили да "пенсионират" принудително по-старите членове. На 30 юни се прекратява официалната поддръжка за Windows NT и 98, а Win2K ще стане история през пролетта на 2004-та (т.е. приблизително след две години). На фона на всички XP новини това горе звучи малко странно, но нека не забравяме, че бяха нужни четири години (от 1996-та), за да може NT технологията бъде докарана до стабилното състояние, в което е в момента Win2k. Тъжно наистина... За утеха Microsoft обещаха patch, който ще позволи USB 2.0 поддръжка в WinXP, а за истински разстроените си фенове пуснаха блудкав XP скрийнсейвър – http://www.microsoft.com/WindowsXP/pro/downloads/bliss.asp.

За да няма скучаещи фенове, софтуерният гигант се вкара в още една съдебна разпра, този път с хората от Lindows.com (www.lindows.com) при това не за друго, а за името на фирмата. Microsoft-ците смятат, че компанията, зад която стои Майкъл Робъртсън (бивш президент на mp3.com), накърнява достойнството на марката "Windows" и Майкъл следва да се покае в парични измерения (голям смях). Добре, че в Microsoft все пак има хора, които не се занимават с глупости, защото в противен случай Service Pack 1 за Internet Explorer не би бил възможен. Макар да е по-скоро колекция от появявалите се последните няколко месеца bugfix-ове, може би е по-добре бъде сложен.

И все пак: Coca Cola или Windows XP е по-популярната марка? Въпрос, който придобива неимоверна трудност след като в Полша се появи бутилка кола с щампа XP отгоре. На пръв поглед абсурдно, събитието е напълно достоверно. Честно казано XP си е за предпочитане пред кривите крачка на Бритни, която с усмивка приканва купувачите на Pepsi.

БУБА ЛАЗИ

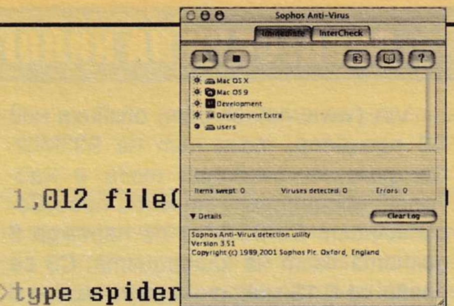
Както си е редно, и тази година за Коледа си имаме подаръци, сред които и червей с име "Happy New Year". По данни на специалистите от MessageLabs (www.messagelabs.com) "честитката" тръгва от Южна Африка. Макар да е малко вероятно да постигне успехите на Goner новият червей със сигурност ще да спечели титлата "коледен вирус". След пускането му заглавната страница на Internet Explorer бива сменена с такава, която чупи браузера. В комбинация с VisualBasic хитрини червеят започва да завзема системата.

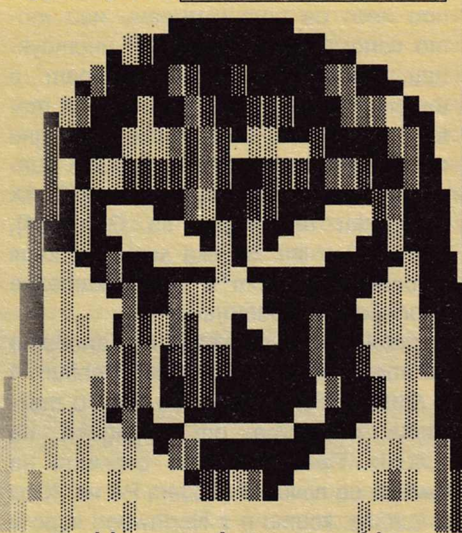
Негови събратя с кодови имена Sheer и ZaCker му правят компания в коледната надпревара по зарибяване на невнимателни потребители. И трите червея се разпространяват по вече стандартните e-mail-базирани схеми. Въобще цялата история звучи твърде банално, но със сигурност няма да е последната. А измежду антивирусните пакети добро впечатление прави Sophos SWEEP (www.sophos.com), който, освен че лови над 70000 гадини, работи чиτаво и с WinXP.

The Register пък съобщава, че троянски коне изненадващо са били открити и в програмите за обмен на MP3-ки Grokster, LimeWire и KaZaa. Нежеланият паразит е шпионски софтуер, събиращ информация за обменяните файлове, която впоследствие вероятно се използват за маркетингови прогнози или дори в полза на музикалната асоциация RIAA. От Grokster твърдят, че нямат нищо общо с троянеца, който им бил спуснат от рекламната компания. Те предлагат и чистачка: http://www.grokster.com/files/trojan-remove.exe.

Появи се и първият .NET вирус, който се възползва от възможностите на технологията, която Microsoft ще представят в следващата версия на операционната си система очаквана през 2003-та. Вирусът се казва Donut и е писан на C#.

Авторът му веднага е изпратил копия до антивирусните компании, тъй като целта му е била да демонстрира факта, че няма такова животно като virus-free платформа на Microsoft.





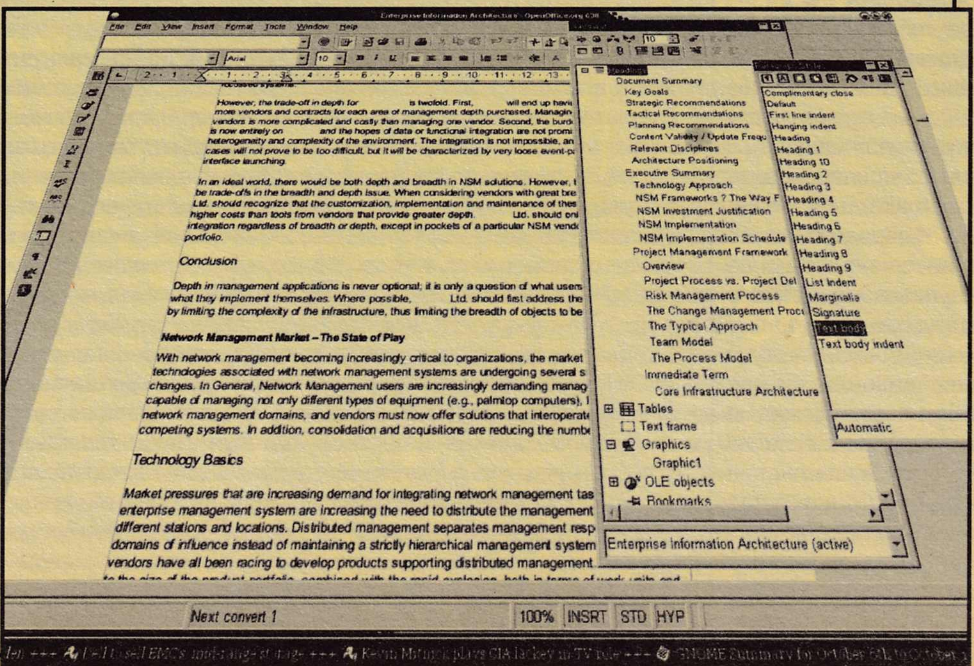
OPENSOURCE ПО УЛИЦИТЕ ЩЪКА

ID Software пуснаха на свобода sorce кода на Quake 2 (ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/source/quake2.zip). Това нещо в ZIP-чето е подковано с GPL лиценз, узаконяващ по-нататъшните му метаморфози (в действителност самият сорс код се появи малко по-преди). В края на декември дефилира и официалната версия 3.90 и на безплатния Lame MP3 codec-а (http://www.mp3dev.org/), който след продължилата дълго бета сесия вече може да бъде титулуван най-якия (веднага да ги изхвърляте тия XING боклуци).

OpenOffice (www.openoffice.org) е друга opensource инициатива – този път на Sun Microsystems. Тя представя технологията зад StarOffice и цели създаването на платформено независим многоезичен офис пакет, работещ с XML-базиран файлов формат. Все още обаче OpenOffice зарежда по-бавно от OfficeXP и не е ясно кога ще премине от състояние на BETA към работещ продукт. Проектът може да бъде разглеждан като нещо подобно на Mozilla (www.mozilla.org), тъй като е в някаква степен резултат от неуспешния опит на Sun да наложи нов стандарт за офис пакет. Mozilla-та от своя страна бавно, но сигурно се приближава към версия 1.0, като текущата бета е вече 0.9.7.

www.startdisk.com

е име за домейн, което никога не бил си купил. Ако човек се абстрахира от умопомрачаващо грозния дизайн на страницата, има шанс да свали вероятно най-добрия BootDisk, който може да се намери из мрежата. И макар че по-новите PC-та дори вече нямат флопита, винаги е полезно една спасителна дискета да бъде в джоба на чантата. Ultimate Boot Disk съществува във версии за WinME, Win2K/XP и WinNT, и включва основния набор от крайно необходими инструменти, които влизат в действие при поправка на счупена система или нова инсталация.



Колкото и клиширано да звучи, вече се намираме в ерата на интернет, а информацията във вид на уебстраници се възприема по-скоро като необходимост, отколкото като лукс. Един от най-процъфтяващите видове бизнес в мрежата е именно предоставянето на пространство за уебстраници, т.нар. уебхостинг. Но успоредно със сериозните фирми, занимаващи се с поддръжката на огромни сървъри (които поемат огромен трафик, заплатен от заможни клиенти), съществуват и множество системи за предоставяне на безплатно уебпространство. Разбира се, както гласи известната поговорка, безплатен обяд няма. При всички подобни услуги се налага да търпим известни неудобства като бавна връзка, рекламни банери, Pop-Up-прозорци и всякакви видове ограничения. За щастие изборът е богат и сървърите, които предоставят безплатно място, изскачат едва ли не през два-три линка в интернет. Достатъчно в някоя търсачка е да пуснете критерий "free webhosting", за да се убедите сами в това.

Най-популярни по цял свят са огромните системи за



Безплатното уебпространство в наши дни

уебхостинг от типа на GeoCities

(www.geocities.com), Tripod (www.tripod.com), AngelFire (да, познахте, www.angelfire.com), FortuneCity (пак така) и т.н. Те предлагат място с ограничение около 10-20 мегабайта, FTP достъп, както и най-разнообразни уеббазирани услуги от типа upload-център, шаблони за уебстраници, вградени броячи на посещенията, guestbook и т.н. Освен непоканените реклами и традиционно изскачащите PopUp-прозорци, повечето уебхостинг фирми налагат и други лимити – максимална допустима големина на единичен файл (което е нещо като борба против качването на MP3 и warez), директна забрана на някои видове файлови формати (на доста места MP3 е "персона нон грата"), липса на автоматичен листинг на директориите (опция, използвана от майсторите на порносайтове) и тем подобни. И въпреки че при регистрация на account изрично да се посочват видовете забранено съдържание, след няколко опита става ясно, че контролът често почти изцяло липсва вследствие на наистина масовия характер на тези системи. Така че ако някой специално не се оплаче, едва ли ще се стигне до проблем.

Освен едрите риби в мрежата е пълно и с множество малки, средни и по-незначителни freehosting-сървъри. И те съответно си имат както добри, така и лоши страни. Към положителните им качества може да се отнесе сравнително малката натовареност, поддръжката на по-сериозни услуги при някои сървъри (PHP, CGI, FrontPage Extensions – www.united.net.kg, www.0catch.com), предлагането на повече място (французите от www.free.fr предлагат примамливите 100 мегабайта), както и липсата на дразнещи реклами – при най-малките. Но не всичко е толкова розово – често се случват периоди на 'неработене', сривания на информацията и общо взето липса на сигурност за данните ви (примерно www.fateback.com).

Българското уебпространство

също предлага няколко опции. Hit.bg културно отдава 10 MB – без банери плюс възможност за няколко различни адреса на един account. Top.bg отскоро също излязоха на безплатната хостинг-арена, предлагайки подобни условия.

Новият портален сайт cult.bg (посветен на културата в най-общ смисъл) дава неограничено място с всички екстри, но само при положение, че мястото бъде одобрено от екипа на страницата и се използва според установените от собствениците на cult.bg етични правила. Последна алтернатива е огромното warez чудовище free.techno-link.com, което е ограничено само за достъп от България и по този начин си спестява проблеми със защитниците на авторски права.

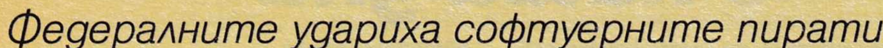
Често пъти адресите, които хостинг-сървърите ни дават, са дълги, неудобни и в общи линии нелицеприятни. GeoCities водят класацията по тъпота с техните странни разделения на виртуални квартали, улици и номера. Тогава на помощ идват безплатните пренасочващи домейни от типа go.to/mypage, surf.to/myotherpage и т.н. Въпросните "препратки" могат лесно и бързо да се регистрират на www.v3.com. Съществуват и множество други подобни места, като от най-старите и най-известните е www.cjb.net.

Доста неприятен търговски трик

пък е предлагането на свободно пространство при добри условия, но за известно време. Целта е закачане на доволни потребители, промяна на условията и преминаване към платени услуги на един по-късен етап. За съжаление това се случва доста често, особено по разни по-неизвестни сървъри. Наскоро се случи и с dir.bg. Общо взето никак не е трудно да се намери свободно пространство в интернет, но при по-сериозни начинания ограниченията, които freehosting-системите налагат, се превръщат в големи пречки. Все пак основната идея на интернет е хората да могат да обменят информация от всякакъв вид, а безплатното място в мрежата е един от най-основните начини за успеха на това начинание.

Виктор Александров

FBI vs. WAREZ



Федералните удариха софтуерните пирати

Софтуерът не расте по дърветата. Той е стока както всички останали. За да се снабдиш с него, има два основни начина – или да го купиш легално, или да си го вземеш от "черния" пазар. Вторият вариант е предпочитан от всеки, който в друга ситуация би избрал да влезе в кинозалата без да плаща, ако има възможност да го направи.

Ако се погледнем честно в очите, няма как да отречем факта, че на всяко PC има поне по една програма, за която не е отделяно и левче. При болшинството от компютрите в България сумите, които са били инвестирани в софтуер, се равняват на не повече от стандартната цена на дисковете, продавани на площад "Славейков". Те обаче никога не се предлагат и разпространяват от самия производител, нито от оторизираните му дилъри. А за да достигнат до там броени дни след (а понякога и преди) официалното издаване на съответния продукт, се грижи огромна (неофициална) гилдия софтуерни пирати, организирани в групи със стройна структура и "идеална цел".

От началото на декември обаче така формираната от тях "warez сцена" пое един от най-тежките удари в историята на борбата с пиратството, който ще я промени завинаги. В основата на конспирацията стои ФБР, на които явно им е дошло до гуша да бъдат навиквани от гиганти като Microsoft и Adobe, губещи милиони долари от софтуерни измами. В кулминацията на безмилостната и дълго подготвяна гонка на ФБР на прицел се оказаха хора от всички нива на уж добре защитената "warez-сцена"

Warez-сцената

Като явление тя се появява в началото на 80-те години, когато на т.нар "copy партита" се събират типове, които си обменят какъвто софтуер са успели да докопат. Разбира се, по онова време подобни виждания са имали несравнимо по-локален характер и надали са правели впечатление на така или иначе тепърва пробуждащата се софтуерна индустрия. Днес, когато ежедневието е пропито от дигитални потоци, а всеки бит има съответната цена, warez-сцената е електронният "черен" пазар. Интересното е, че за разлика от други видове нелегални трафикантски обединения продуктите, пренасяни чрез warez-сцената, пристигат по-бързо от официалните канали и на по-ниска цена.

Обект на трафикантстване са новият софтуер, игрите, всевъзможни MP3-ки и свалени от DVD филми с DivX качество.

Всяка warez-група специализира в намирането и разпространението на определен вид "стоки". По правило тези, които се занимават с програми и софтуер, обикновено пускат и игри, но има такива, посветени изцяло на продуктите на гейминдустрията. MP3-групите пък са разделени по

ОСНОВНИТЕ WAREZ-ГРУПИ

Цели игри:
FLT (Fairlight)
Deviance
Submission

"Орязани" игри:
Class 1911
Myth
Divine

Софтуер:
Shock
Mage
Sinister
Eatiso
RISC

Игри&софтуер:
TSM

Playstation:
Kalisto
Static
Hooligans
AvAlon

стилове и при тях всичко се прави по-скоро от любов към музиката, отколкото с цел материални облаги. Най-доходоносен е бизнесът с филми в DivX-формат, а основен потребител на пиратските копия е Азия. Освен групи, профилирани в издаването на Холивудските заглавия, съществуват такива, фокусиращи върху anime/manga продукциите, които в някои части на света (като България) са недостъпни по друг начин.

При досег с warez-сцената всеки съвсем естествено стига до въпроса: "Кой печели от всичко това и как така то продължава да съществува?". На пръв поглед изглежда няма логичен отговор. В действителност цялата система се крепи на простия принцип, че за да получиш достъп до "информационната съкровищница", трябва да дадеш нещо от себе си. Ето защо във всяка голяма софтуерна компания се намира поне по един заинтересован, който снабдява кракерите на групите с най-новите и продукти, така че да не скучаят.

Оттам нещата потеглят към underground ftp-тата. Други хора от веригата предоставят мястото и интернет-каналите, нужни за ежедневния трансфер на стотици гигабайти. Ако не можеш да докопаш нищо ценно, остава ти още една опция – да станеш куриер и да се грижиш за бързото разпространение на новите пакети. А това става по неофициални сайтове, които няма да видиш публикувани на никоя web-страница.

Впоследствие "release"-ите, както се наричат пакетите с нов софтуер, постепенно изплуват от underground-а и се появяват на по-лесно достъпни места. Понякога връзки към сайтове с пиратско съдържание биват публикувани на warez web-страници със свободен достъп, които по правило имат свръхкратък жизнен цикъл и изключително масирана посещаемост за времето на съществуването си. Информация за новите release-и може да бъде взета от m.нар. dupecheck-ботове, които работят като библиотекари на основните архивни сайтове, но предоставят данни само за размера на даден пакет и коя група го е пуснала.

Гонката

Всеки, който е по някакъв начин свързан с warez-сцената, си дава сметка, че заниманията му са нелегални. Въпреки взиманите предосигурителни мерки на 11-ти декември Министерство на правосъдието на САЩ обяви официалните резултати от международна акция срещу warez-агентите. От него става ясно, че през последните две години ФБР е провеждало три независими разследвания, проследяващи движението на пиратския софтуер и хората, свързани с него.

Сред попадналите под ударите на федералните власти са и студенти от два големи университета – RIT (Rochester Institute of Technology) в САЩ и University of Twente в Норвегия. За разлика от мизерията, която цари в Студентски град, кампусите на технологичните университети са задължително окабелени така, че от всяка стая в общежитията човек може да се закачи в мрежата, при това получавайки дебела и почти директна връзка към гръбнака на Internet. Бих се обзаложил, че във всеки от по-големите световни университети има поне по няколко нелегално работещи warez-сървъра.

Най-тежък удар поемат големите групи като Razor1911, Divine и Fairlight (с над 10 подразделения), които губят свои ценни членове. Очаква се в най-скоро време да бъде затворен известният сайт ISONews, който предоставяше информация за новите rip-ове, плъзнали из warez-сайтовете. Затегнат е и достъпът до самите групи – нови членове не се приемат под никакъв предлог. Към изискванията за достъпа до сайтовете (които в момента изискват съвпадащи парола и IP-адрес) се добавят условията той бъде осъществен от машина, която се намира на точно определено "разстояние" (в смисъл на междинни рутери – hops restriction) и определена скорост на комуникация (ping check). Ако връзката между сайта и машината, осъществяваща достъп до него, е по-бавна отколкото трябва, значи някой "подслушва" трафика.

Основната среда за комуникация

използвана от членовете на warez сцената, до момента беше IRC-мрежата EFNET, която се смята за една от най-либералните от гледна точка на правила за пребиваване и същевременно традиционно бойно поле за IRC-битки. Отделните групи продължават да имат свои канали там, но достъпът до тях е жестоко ограничен. Освен това стана ясно, че няколко сървъра от гръбнака на тази мрежа работят в debug-режим. Това означава, че всички некриптирани тек-

DIGITAL PIRATEZ

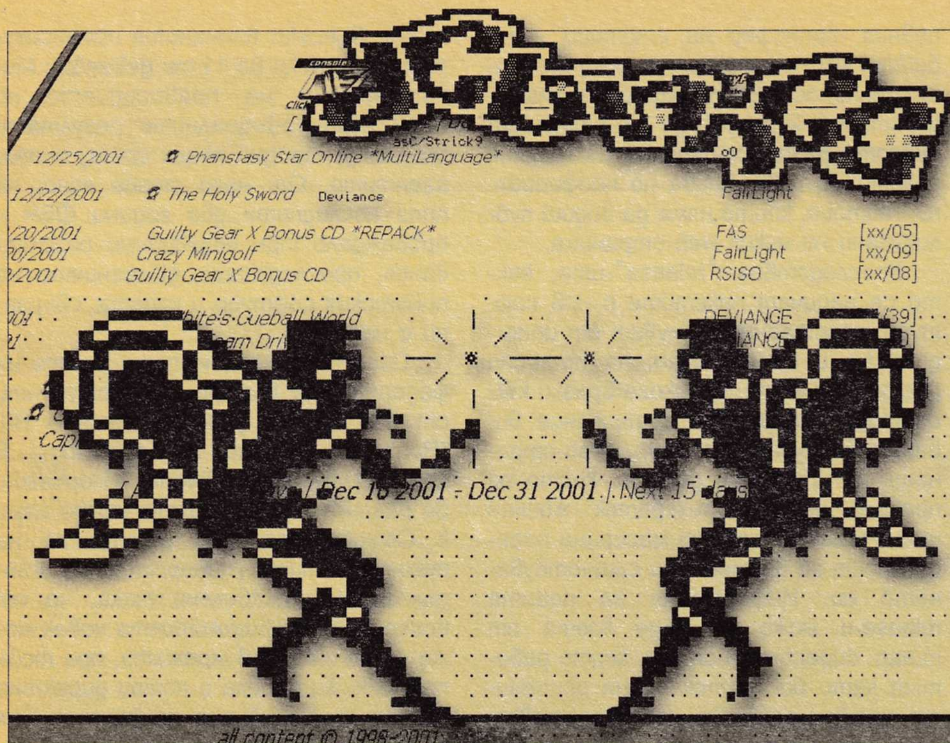
Продължилата една година операция преследва не само софтуерните трафиканти, но и няколко кракерски групи. Агентите на ФБР от Ню Хемпшир успяват да затворят няколко основни сайта и издават 12 заповеди за арест.

ОПЕРАЦИЯ BUCANNER

След нейния край 58 лица в Щатите и по света са били зарадвани с честитка, че са обявени за международно издирване. Акцията е била ръководена от митническите служби и Подразделението за компютърни престъпления към Департамента на правосъдието. Основната цел е било елиминирането на известната warez-група DrinkOrDie, която обединява приблизително 40 софтуерни пирати. Покрай тях, разбира се, са гръмнали и членове на други групи. По време на операцията е било постигнато безпрецедентно ниво на съдействие между Щатите, Англия, Австралия, Норвегия и Финландия.

ОПЕРАЦИЯ BANDWIDTH

Най-дългото разследване, продължило повече от две години, в което Канада и Щатите обединяват силите си. "Bandwidth" е съвместна операция на ФБР, Defence Criiminal Investigative Services и Environmental Protection Agency Office of Inspector General (EPA-OIG). Създаден е бил фалшив warez-сайт, наглеждан от криминалните служби на щата Невада. През него били прехвърлени над 100 000 файла и 12 000 филми и програми. Впоследствие хората, осъществили достъп до него, са издирени, а данните за извършените трансфери ще се използват в съда. В капана попадат 30 човека, а по думи на Алън Петърс от ФБР, основната цел на операцията е била warez-групата RogueWariorz, напълно елиминирана след приключването на 'Bandwidth'. Все още около 200 човека са под наблюдение на ФБР.



стови съобщения, минаващи през тях, се запазват и могат да бъдат използвани като доказателства. Именно по този начин са били издирени и заловени част от софтуерните пирати.

ФБР потвърди съществуването и на проекта Magic Lantern, който предвижда създаването на троянски кон, събиращ каквато може поверителна информация от потребителските компютри. Системата има за цел да бори случаите, в които обект на преследване са опитни хора, шифроващи комуникацията помежду си. Освен това федералните водят преговори с повечето антивирусни компании, които да гарантират, че троянският кон няма да бъде усещан от техните програми. По официални данни няма фирма, която да се е съгласила да съдейства на ФБР, но се носят слухове, че няколко от лидерите в антивирусната област (сред които Firsk и Symantec) тихомълком са склонили глава.

Използването на подобни шпионски методи, които обикновено се свързват с хакери и вирусописачи, отскоро започна да се приема като приемлив и законен подход при борба с електронната организирана престъпност. Подобен е проектът "Carnivore", който създава система за филтриране и подслушване на трафика по ключови думи, инсталирана в много от големите интернет-провайдъри в САЩ.

Отзвук по нашите земи

Ефектът от гонката отекна с гръм и трясък по целия свят и за това реших да проуча какво е състоянието на сцената в България. За целта се срещнах с един от най-старите български warez-агенти, за когото съм сигурен, че е първият нашенец, влязъл в системата, а нищо чудно да е единственият, който е толкова навътре в нещата. Това, което ми разказа, не беше учудващо, макар и малко странно. Според него много от тукашните пирати дори не са разбрали за случката, тъй като при тях снабдяването с нелегален софтуер става от общодостъпни сайтове, а те въпреки всичко вероятно няма да изчезнат.

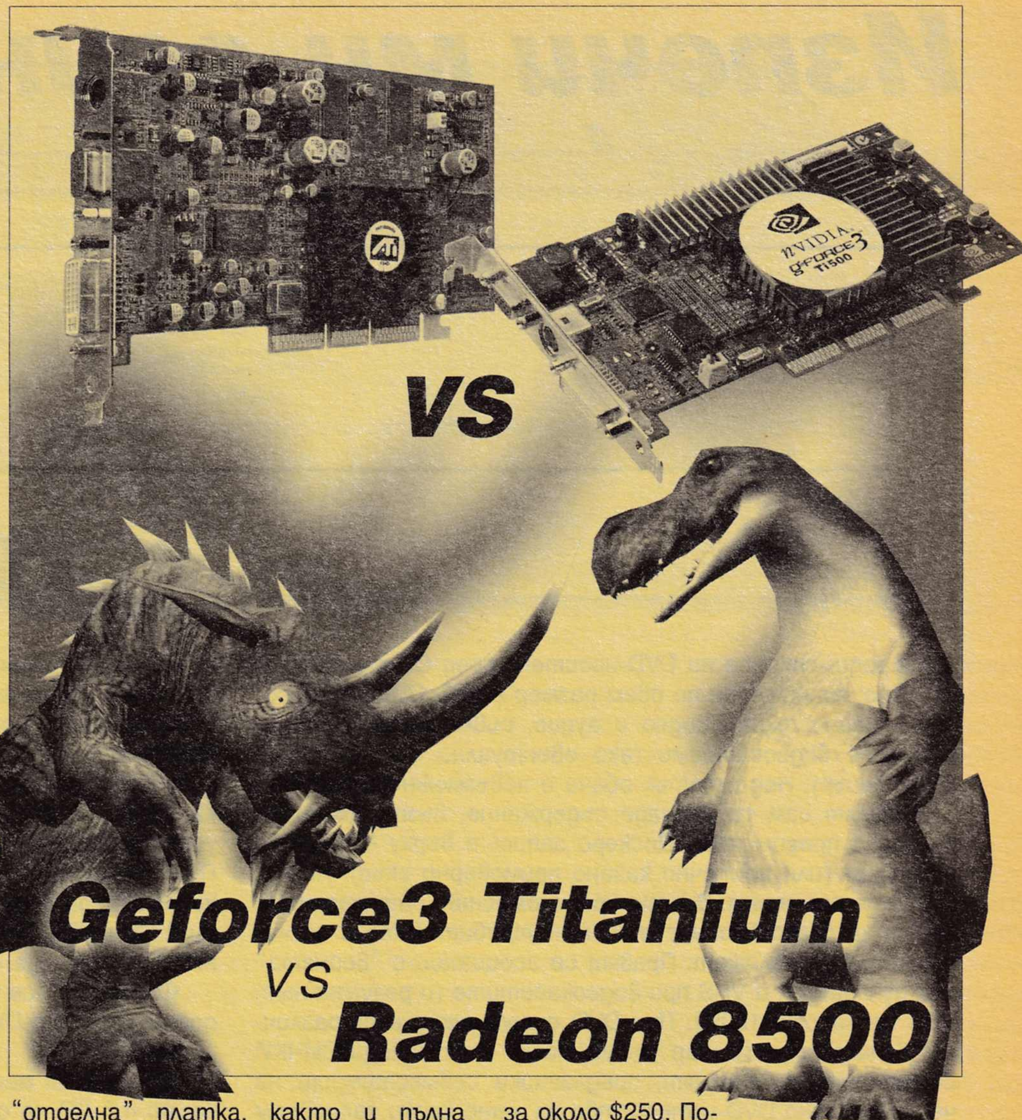
По-интересното е, че в България се зарежда локална сцена за търговия с DivX-филми, голяма част от които тръгват от Студентски град. Качеството им обаче е няколко пъти по-лошо от това на американските и европейските издания.

А сега накъде?

Според Департамента на правосъдието операциите ще продължат и през следващите няколко месеца. Вярва се, че действията, предприети от тях, ще доведат до предотвратяване на загуби, възлизащи на стотици милиони долари. Въпреки това никой не вярва сериозно, че warez-сцената ще изчезне просто така. Дори достъпът до защитените 0day-сайтове да стане невъзможен за външни лица, голяма част от пиратския трафик ще продължи да минава през USENET-мрежата, която е джунгла, акумулираща терабайти ежедневен трафик. По всеобщо мнение прякото следствие от гонката на ФБР ще бъде много по-сложният достъп до underground сайтовете и самите групи. Рано е обаче да се каже дали пък това няма да доведе до укрепване на warez сцената, чиито членове вероятно ще се превърнат в най-добрите конспиратори, появявали се някога в човешката история.

Георги Пенков

През 2000-та година nVidia се пребориха с основния си конкурент 3dfx. Това подейства на фирмата доста деморализиращо: цикълът на подновяване на продуктите им неусетно се удвои - от легендарните шест месеца той стана цяла година (шест месеца след Geforce 2 вместо нов чип обявиха модификацията Geforce 2 Ultra). За втори път фирмата прояви мързела си през есента на 2001-ва. Тогава пак вместо нов чип получихме Ultra-вариант на Geforce 3 - серията "Titanium" (макар тя да се отнася и за Geforce 2). Ето защо ATI - единствената конкурентноспособна компания в бранша, получи шанс да отвърне на удара със своя Radeon 8500.



Titanium

Видеокартите с това наименование са три модела: Geforce 3 Ti200, Geforce 3 Ti500 и Geforce 2 Ti. Последната е заместник на всички досегашни Geforce 2 (GTS, Pro, Ultra) и по нищо не се различава от тях. Има тактовата честота на Ultra и скоростта на паметта на Pro (което го поставя малко над Pro по производителност) или с други думи - 250 MHz чип, 200 MHz DDR памет.

Geforce3 Ti500 е новият флагман на 3D-ускорителите: чип Geforce 3 на 240 MHz с DDR памет на 250 MHz. Предишният "обикновен" (не-Titanium) Geforce3 работеше на 200 MHz с 230 MHz DDR памет.

Geforce3 Ti200 е "евтин" модел със 175MHz честота и 200MHz DDR памет. Тези показатели, макар и да не изглеждат внушително, извеждат GF3 Ti200 значително над GF 2Ti по производителност благодарение на nfiniteFX-архитектурата на Geforce 3. Освен това откъм поддържани способности архитектурата Geforce 2 показва възрастта си и е доста изостанала в сравнение с Geforce 3. Главният недостатък на GF2 е липсата на DirectX8 T&L Pixel Shader и Vertex Shader както и неефективният контролер на паметта.

Radeon 8500

За разлика от предишните Radeon-карти новият 8500 модел не може да поставя по три текстури едновременно (а само по две, както е при Geforce 3). За сметка на това използва четири конвейера вместо два (отново както е при Geforce 3). Работи на 275 MHz и използва DDR памет също на 275 MHz. Към предимствата на Radeon 8500 се числят по-доброто качество на картината, HydraVision (двуекранна поддръжка, ако е изведена на платката, разбира се), DVD/MPEG2 декодиране на нивото на "отделна" платка, както и пълна DirectX 8.1 съвместимост. Geforce 3 (включително Ti500) поддържат DX8.1, но само до Pixel Shader версия 1.3, докато Radeon 8500 поддържа и по-висшата 1.4.

Отскоро ATI продава свои чипове на производителите и съответно някои от тях започнаха предлагат пълната гама ATI-видеокарти. Да се надяваме, че това ще ги подтикне и към по-бързо издаване на нови драйвери в бъдеще. Но новата политика (доближаваща ATI до nVidia, която по принцип не произвежда собствени видеокарти) има и отрицателна страна: появяват се модели, работещи на по-малки честоти от "Retail" пакетите на ATI. Например Radeon 8500LE на 250/250 MHz, отново Radeon 8500LE, но на 235/235 MHz и т.н. Затова внимавайте при покупка на Radeon и проверете внимателно спецификациите.

Цени

В момента GF3 Ti500 се търгува за около $350, а Radeon 8500, който в повечето случаи го доближава, а в някои - и изпреварва (висока разделителна способност плюс Anti-Aliasing) - за около $250. По-разумната покупка от двете е Radeon 8500 - не е с най-високата производителност, но притежава няколко предимства откъм възможности, а и цената му е с 30% по-ниска. Драйверите и поддръжката на ATI стават все по-добри, но все още nVidia водят в това отношение. Затова ако искате по-малко главоболия, по-добре се насочете към Geforce 3. И то не към излишно скъпия Ti500, а към Ti200 за около $220. Ti200 няма да ви даде нито екстрите на Radeon 8500, нито върховната производителност, но съчетава почти пълни възможности, относително приемлива цена и великолепни драйвери.

Geforce 2 Titanium представлява алтернатива за тези от вас, които не държат игрите на бъдещето ЗАДЪЛЖИТЕЛНО да им тръгват и биха се задоволили с поддръжката на настоящите заглавия и вероятно някои от следващите няколко месеца. Разбира се, те ще платят и значително по-малко: $100. Удобно решение е и GF2 MX400 с TV-Out и TwinView поддръжка - вариантът с 64 MB струва около $60.

Стоян Спахиев

Изпечи ми един диск...



...DVD-диск

Предимствата на DVD-носителя пред CD-то са много: значителен по обем размер (2.6 ? 17.2 GB), висококачествени видео и аудио, съвместимост с домашните видеосистеми (ако евентуално притежавате DVD-плейър). Недостатък обаче е невъзможността потребителят сам да създаде съдържание, възползващо се от тези предимства. Доскоро записът върху DVD беше немислим (или по-точно казано неимоверно скъп). Но нещата се променят. В момента множество стандарти се борят за благосклонността на потребителите и се надяват да се наложат. Правят се асоциации с "войната" между BetaMax и VHS при видеокасетите (и резултатът: VHS се наложи 100%). При DVD ситуацията е по-различна: възможно е (макар много малко вероятно) ВСИЧКИ стандарти да оцелеят, предлагайки съвместимост на четене (всяко DVD-устройство да чете всеки записваем DVD-диск) и запазвайки собствен формат при запис (DVD записвачките да могат да записват само на някой тип DVD-носители, а другите несъвместими празни дискове да се отхвърлят). Всъщност всичко става малко заплетено...

НОСИТЕЛИТЕ

DVD-R ("A" и "G")

Формат за еднократен запис (както CD-R). Първоначално е побирал по 3.95 GB на страна, а днес — по 4.7 GB (стандартния DVD размер). DVD-R устройствата и дисковете с означение "A" (Authoring) се използват при подготвянето на дискове за тиражиране на поточна линия, струват значително повече (хиляди долари) от "G" и не са предназначени за масовия потребител. За нас са носителите с означение "G" (General use). Основната разлика е, че при "G" не би трябвало да можете да копирате защитени DVD-видеодискове...

Съвместимостта при четене на DVD-R дисковете е най-добра измежду всички записваеми формати: трудно ще намерите DVD-ROM устройство, записвачка или домашен DVD-плейър, които да не успеят да прочетат DVD-R диск.

Форматът се подкрепя от Pioneer, DVD Forum и някои други.

DVD-RAM

Формат за многократен запис (както CD-RW). Първоначално съдържа по 2.6 GB на страна, а днес — по 4.7 GB. От няколко години вече се продават DVD-RAM устройства и дискове, но въпреки това цените им не са паднали много, а разпространението им е малко. Това не е случайно — макар форматът да е част от първите DVD-спецификации, неговата съвместимост е най-лоша измежду всички записваеми стандарти. Някои DVD-RAM дискове се използват само заедно със специална касетка. Може да ви звучи странно, но почти няма DVD-ROM устройство или DVD-плейър, които да я използват. DVD-RAM дисковете, които все пак се използват без касетка, могат да бъдат поставени във всяко устройство (дори в CD-ROM). За съжаление обаче, дискът най-вероятно няма да може да се прочете.

Форматът се подкрепя от Panasonic, Toshiba, Hitachi и донякъде — от DVD Forum.

DVD-RW

Формат за многократен запис (както CD-RW). Съдържа по 4.7 GB на страна. Първите DVD-RW устройства и дискове се появиха миналата година. Стандартът се води "разширение на DVD-R", но за съжаление няма неговата почти перфектна съвместимост. Все пак има вероятност DVD-RW диск да се прочете от DVD-ROM или DVD-плейър устройство, особено ако е по-ново (от 2001-ва насам). Форматът се подкрепя от разработчиците на DVD-R: Pioneer, DVD Forum и множество по-малки компании.

DVD+RW (DVD плюс RW)

Най-новият измежду записваемите формати, появил се през втората половина на 2001-ва. Според Philips "DVD+RW просто добавя червеното конче Recording към настоящите DVD-плейъри и DVD-ROM устройства". В това твърдение има много истина. DVD+RW устройствата предоставят много удобства на потребителите, а и съвместимостта на дисковете е почти на нивото на DVD-R.

Физическите свойства на DVD+RW дисковете са много близки до тези на обикновените DVD-ROM дискове и затова се радват на добра съвместимост (дори в устройства, които не са и "чували" за +RW). Това е и основното предимство пред DVD-RW, което изтъкват производителите на DVD+RW.

Форматът се подкрепя от Philips, Ricoh, HP, Yamaha, DVD+RW Alliance и множество по-малки компании.

DVD+R

Еднократен запис (както CD-R), по 4.7 GB на страна. Все още няма финална спецификация, нито дискове и устройства. DVD+R е модификация на DVD+RW, която трябва да намали значително цената на носителите (за

сметка на многократното изтриване). Очаква се през първата половина на 2002-ра. Всички производители на DVD+RW устройства ще го използват в продуктите си, а някои може би ще предоставят и Flash-update за сегашните DVD+RW записвачки, който "активира" записа и върху DVD+R дискове.

Всички тези формати са нищо без записвачки, от които да се използват. Много вероятно е разликите между устройствата (и цените им) да определят и съдбата на стандартите.

УСТРОЙСТВАТА

DVD-RAM

Panasonic, Toshiba и Hitachi предлагат по няколко модела DVD-RAM устройства. Освен недостатъците на самия стандарт RAM-записвачките прибавят допълнителни поводи за недоволство: от настоящите модели никой не може да записва върху CD-R/CD-RW дискове, а някои дори имат трудности с четенето им! Функции като DAE (Digital Audio Extraction), Over-burning и т.н. са доста рудиментарни при тях. Скоростта им също е плачевна: 1x запис върху DVD-RAM, около 2x четене, 6x четене на DVD-ROM, 24x на CD-ROM. Цената е малко по-ниска от останалите: около 450$. За продукта, който получавате, определено е доста завишена.

DVD-R/-RW "G"

Засега има един единствен модел, произвеждан от Pioneer — DVD-103. Освен другото добавя CD-RW възможност, което определено е задължително при сегашните цени на DVD носителите (всички -R, -RW, -RAM, +RW се движат в диапазона $15 — $60, а най-скъпи са двустранните 9.4 GB дискове). Работи със CD-та на 8x4x24x, записва DVD-R на 2x, DVD-RW — на 1x, чете DVD-та с 4x. Допълнителните възможности на частта за CD-запис не са на нивото, което очакваме от тези устройства (защита от прецакване на диска, и т.н.), но тези недостатъци може да се преглътнат като имаме предвид DVD-записа. Цената е малко над $600, като в България все още не съм срещал подобно устройство.

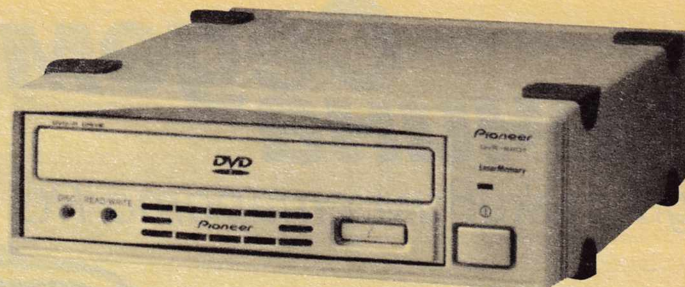
DVD+RW

DVD+RW записвачките в момента също са само един модел Ricoh/Philips. Въпреки по-късното си идване на пазара, той вече се предлага и от Freecom, HP, Sony и др. Скоростта му е 12x10x32x CD-RW, 8x DVD четене и запис върху DVD+RW с 2x (2.4x, за да бъдем точни). Поддържат се почти всички екстри, които очакваме от съвременна CD-записвачка, а Lossless linking и защитата от прецакване на записа (Buffer Underrun) работят дори в DVD+RW режим! Измежду всички DVD-записващи устройства това е единственото, което предлага толкова големи скорости (и на запис, и на четене, и на CD-та и на DVD-та) в комплект с много екстри. Цените варират между $550 и $650 (HP dvd101i), като Sony Retail-версията се продава у нас за $575.

В БЪДЕЩЕ

DVD-RAM триото (Panasonic, Toshiba, Hitachi) усеща разклатената почва под краката си и вероятно ще представи комбинирани DVD-RAM/DVD-R устройства (Panasonic LF-D311), както и евентуално DVD-RAM/-R/-RW. По-късно може би ще добавят и CD-R/-RW поддръжка, но откъм скорости и допълнителни възможности дори обещанията за бъдещите им модели не изглеждат впечатляващо.

Пред DVD+RW Alliance (и най-вече Philips и Ricoh) на дневен ред стои въвеждането на DVD+R и естествено разширяването на пазарния дял. Не се знае какво ще дойде откъм "тире-минус" отбора, но на сегашния етап бъдещето на DVD+RW определено изглежда розово.



Pioneer в момента са доволни с успеха си, много от върховите конфигурации на Apple и Compaq и се продават с тяхното DVD-R/-RW устройство още от април миналата година. Освен това форматите се поддържат и "официално" от DVD Forum.

Повечето малки компании както и някои от по-големите (Sony) все още се люшкат между "плюс" и "минус" — някои ще предложат както DVD-R/-RW, така и DVD+RW устройства, други ще направят неустоими комбинации: записвачка за DVD-R, DVD-RW, DVD+RW (и DVD+R), CD-R и CD-RW дискове! Споменава се и дори DVD-RAM. Интересно колко ли ще струва такова нещо...

Във всеки случай цените на "обикновените" само DVD+RW/+R или само DVD-R/-RW устройства и дискове ще падат още. Тогава ще дойде деня да замените стотиците си CD-R-чета с десетина "изпечени" DVD-та.

Стоян Спахиев

DVD RECORDER LINKS

http://www.dvdforum.org/
Организацията, която управлява DVD стандартите

http://www.dvdplusrw.org/
"Неофициална" страница на DVD+RW и DVD+R

http://www.dvdrw.com/
Официалната страница на DVD+RW Alliance - организацията, която бе сформирана, за да стандартизира DVD+RW и DVD+R след като конкурентните производители, членуващи в DVD Forum, отказаха това да стане там.

http://www.verbatim-europe.com/
Производител на широка гама DVD, CD и други носители

http://www.philips.com/
Изобретателите на CD-ROM (в тандем със Sony), основна движеща сила на DVD+RW, DVD+R

http://www.pioneerelectronics.com/
Пионерите на DVD-записа. Първите DVD-R "A" 3.95GB устройства от 1998-та са техни. Основна движеща сила на DVD-RW, DVD-R.

http://www.panasonic.com/
Представител на DVD-RAM триото.

http://www.disc4you.com/
Основен доставчик на 870MB (99 min) CD-R дискове, след по-широкото разпространение на DVD записвачките вероятно там ще се намират доста двустранни (9.4GB) дискове, по принцип не много разпространени. Ако ще има 8.6GB "overstandart" едностранни DVD-носители, също можем да очакваме да ги намерим там.

Седем начина
да съживим старото PC



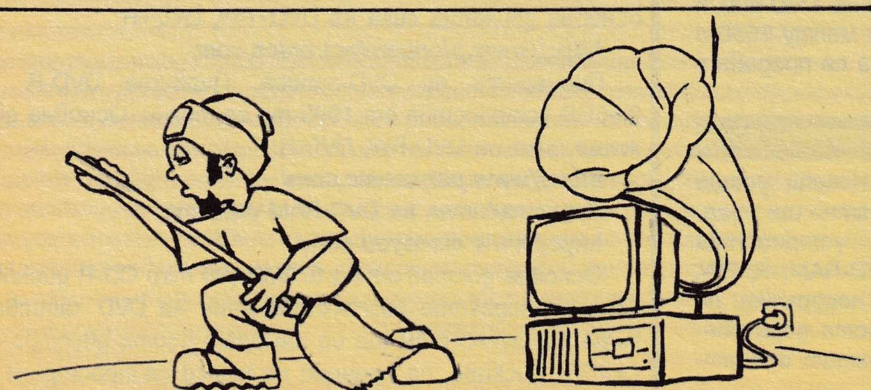
Нещо като за Нова година, нещо ново и хубаво – било то процесор, памет, твърд диск или каквото там е най-належащо. За никого не е тайна, че покрай коледните харчове по домовете се пръкват и множество ултрамодерни компютри, които не са просто upgrade на старата машина, а чисто нова сглобка. Звяр, дето се вика. Само като си помислиш за него и цяла седмица ти идват сънища с привкус на гигахерци. Рано или късно, с маршова стъпка в стаята влиза кутията с футуристичен дизайн, последен вик на модата и една от друга по-high технологии в търбуха си.

В този момент в локалната вселена се появява явлението "стар комп", което е познато на всеки ветеран и буди в сърцата умиление и носталгия по отминали времена. Хайде сега обаче да врътнем кранчето на сополите, докато нейде не е станало късо и да видим дали пък старите PC-та са чак такива бракми и дали не може да се оползотворят за разни цели.

МУЗИКАЛЕН ПУЛТ И WINAMP-УСТАНОВКА

За задоволителен MP3О-звук е нужна машина, която е малко по-бърза от еквивалента на 166 Mhz-ов Pentium с MMX инструкции. Това ще рече, че почти всяко PC, появило се след 1993-та година, може да стане ако не за пулт, то поне за псевдоплейър.

Окомплектовано със сносен усилвател и чифт колони, дори да не може да прави нищо друго, подобно импровизирано музикално устройство може да те спаси в моментите, когато сякаш оглушаваш от тишината в стаята. Ако пък процесорът е малко по-мощен, така че да се справи с две задачи едновременно, автоматично го впрягаш да рисува разни тъпотии по екрана, докато през колоните се прецеждат любимите парчета – нека публиката да оплакне и окото.



илюстрации (с) 2002 Димитър Ицков

РЕТРО ГЕЙМИНГ

Отмина времето, когато игрите бяха приоритет на очиларниците, затварящи се на малки групички в миризливи стаи, украсени с бельо, чорапи и дискети. Все по-често се случва в кулминационния момент на купона, точно когато хип-хопът блъска по стените с нецензурни текстове, някой да открие добре замаскираното PC. Имайте предвид, че до момента, в който 3/4 от цялата тумба се е струпала пред екрана и гледа с празен поглед, има не повече от 15 минути. Ако наоколо има само геймъри, положението е поносимо. Но ако компютърните разбирачи в компанията са достатъчно много, от просто мебел PC-то може да бъде превърнато в жертва на необузданият гений на найдобрите приятели. Би било чудесно вниманието на злите сили да бъде отвлечено с доброто старо PC, което, освен че ще събуди умиление, може да бъде използвано като мишеловка на пристрастени играчи, които със сигурност ще полазят retro игрите. За целта практически може да бъде използвана всяка бракма. Въпрос на хитроумна преценка е дали клопката ще бъде устроена така, че да отстрани от купона нежеланите навлеци или да се превърне в неизменна част от забавата. Кой е казал, че не може да се играе комар с Worms или Scorched Earth и да хвърлят по 10 кинта на всеки спечелен рунд?

ROUTER ИЛИ FIREWALL

Това не са неприлични думи, запазени само за админите, нито животни, които хапят. В действителност изключително лесно можеш да си сглобиш "едно почти такова", стига да имаш желание. "Почти такова", защото доставчиците в интернет ползват за целта тежки машини и специален хардуер, но там, разбира се, става дума за голям брой обслужвани машини. А в домашни условия новото PC може да бъде чудесно скрито зад старото и по този начин ще е доволно добре защитено от разни псевдохакери. Не, Linux-ът не е задължителен. Можеш да действаш и с един внимателно изчистен от всичко ненужно Windows със софтуер като WinGate, и така да изградиш задоволително дебела Internet преграда.

КОЛЕДЕН ПОДАРЪК ЗА МАЦКАТА

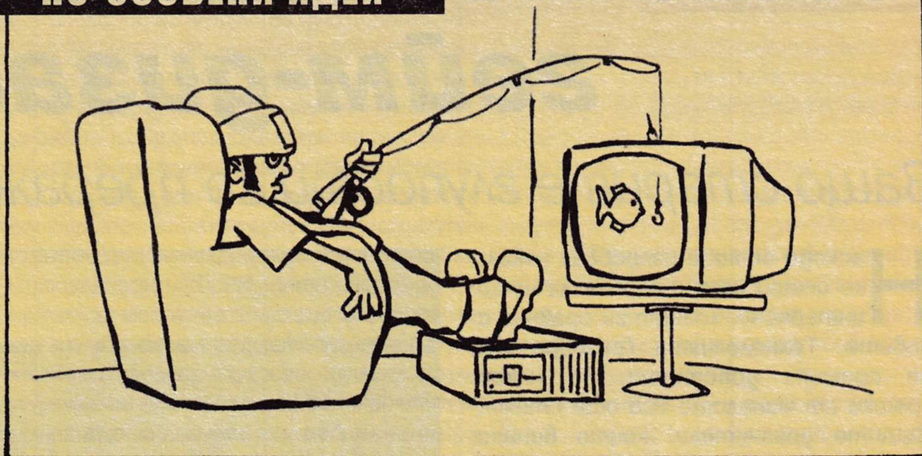
И тя е човек, и тя душа носи, и тя има нужда да чатва, да сваля MP3-ки, да гледа порно картинки... Това последното по-скоро не може би.

Младите дами, които ще поискат да летят с не знам-си-колко мегахерца в секунда, се броят на пръсти. Съмнявам се, че твоята е от тях по простата причина, че именно тези жени най-често са ничии.

Освен това елементарната компютърна грамотност на компаньонката може да се окаже животоспасяваща за връзката ти, особено ако често попадаш в геймърски среди или още по-лошо – в сектантски групички на админи, linux-аджии и други извънземни същества, които не си правят труда да говорят на разбираем за простите хора език.

И не на последно място – възможността за денонощен контрол през мрежата намалява опасността от неоторизиран достъп до гаджето.

НЯКОЛКО ПО-ОСОБЕНИ ИДЕИ



Аквариум за хамстер или риби може да се направи от почти всяка кутия, стига да бъде прилично уплътнена. Последното се постига лесно след използване на съответното количество C200 (или секундно лепило).

Пейзажът по дъното е бонус, който изглежда по съвсем различен начин след като бъде залят с няколко литра вода.

От друга страна, да се похаби така ценната стока е малко грубо, пък и винаги се намира някой сдуханяк, който да е навит да плати безумна сума, само и само да складира още едно PC в стаята си.

Ако пък искаш да блеснеш в геройска светлина, подари PC-то на някое училище. Тук съдържанието на щайгата е почти без значение, но ако не портрет на входа, ще спечелиш поне доживотната любов на цялата дирекция с все счетоводителките и помощния санитарен персонал.

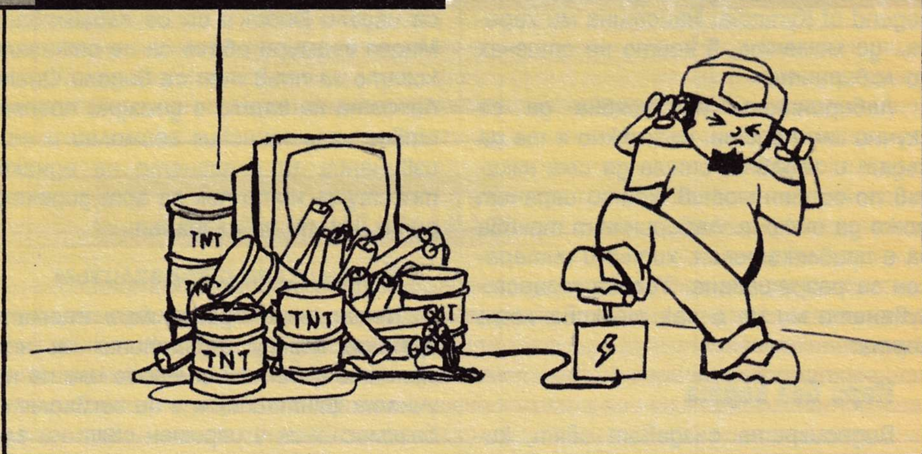
ЛАБОРАТОРНА ЗОНА

Научаването става с експериментиране, а не просто със зациклящо зазубряне на разни безумия, както смята онази злата даскалица, авторка на N на брой учебници. За щастие, с който и да е компютър може да се правят далеч повече опити, отколкото в час по каквото и да било.

Да се шегуваш с новото PC обаче е твърде безобразно рисковано. Затова старата щайга е много по-подходяща като опитно поле за тестване на странни операционни системи, вируси, троянски коне и въобще всичко, което по принцип човек не би сложил на машината, от която зависи животът му (или рейтингът в Counter-Strike класацията в Headoff респективно).

Нещо повече – експериментирането може да се пренесе от софтуерно към хардуерно ниво в кутията, където има множество един от друг по-примамливи jumper-и, платки, слотове и кабелажи, които аха-аха да запеят: "пипни ме тук и тук...".

DESTRUCTION ПАРТИ



Според доста видни психопати разрухата е форма на изкуство. Повечето от тях са оставили ярка диря в аналите на криминалните хроники. И макар на пръв поглед нетрадиционно като решение, предложението за организиране на сакрална вечер, на която старото PC да бъде разглобено с подръчни средства, може да се окаже освен интересно от научна гледна точка и дяволски забавно за всеки млад анархист.

За целта е нужно малко – достатъчно здрава отвертка, с която да причиниш културния разгром за ужас на всички присъстващи в стаята, фотоапарат, с който да увековечиш събитието (най-добрите фотоси ги пускаме директно с цвят и звук) и подходяща музикална/алкохолна атмосфера, която да поддържа духа жив, докато на пода не се търкулне и последната смачкана гайка.

Внимание: изключи захранващия кабел преди да почнеш да налагаш!

Георги Пенков

Лошите момчета – гейм-дизайнерите

Защо старите глупости се прераждат в новите игри

Наскоро отново изпробвах няколко стари игри и забелязах нещо интересно, когато ги сравних с новите. Технологията (разбира се) се променя драстично. Но някои грешки от миналото все още стоят. Същите дразнители, които винаги са си били там през последните 15 и дори 20 години. Това е разказ за някои от тях. И въпреки че това е едно прекалено лично мнение, много от вас вероятно ще се съгласят.

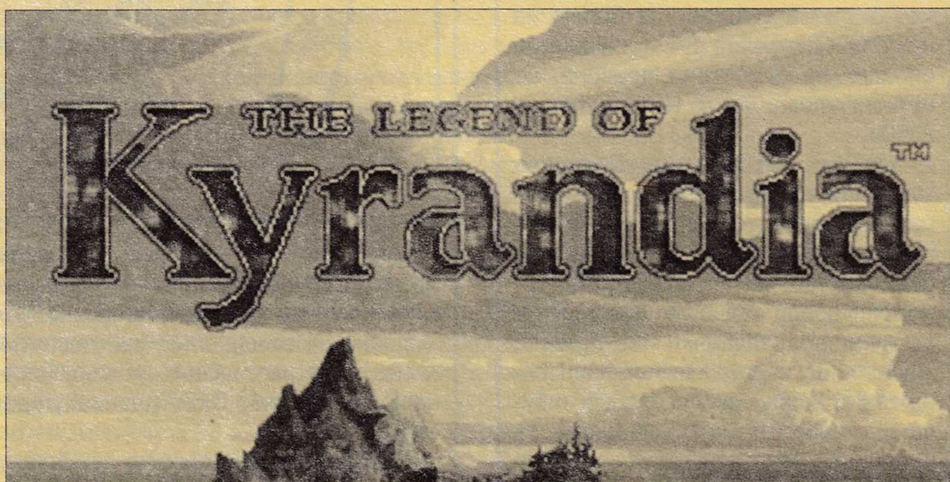
Отегчителни лабиринти

В Collosal Cave — един от първите куестове в текстов режим, имаше два лабиринта, които бяха описани по следния начин. Вариант едно: "Ти си в лабиринт с малки еднакви проходи". Вариант две: "Ти си в лабиринт с различни малки проходи". Colossal Cave е първата подобна игра, но тя съществуваше преди повече от 20 години. Преди време се сетих, че бях пропуснал да играя The Legend of Kyrandia. Наистина ми хареса.. до момента, в който не стигнах до лабиринта.

Лабиринтите не трябва да са скучни или прости. Възможно е те да бъдат и забавни, стига да има някакъв по-особен мотив, който играчът може да открие. Лабиринтът трябва да е привлекателен, хитър и интересен за разрешаване. Тогава съществуването му не е чак толкова лоша черта.

Игри без карта

Видеоигрите създават свят, където понякога единствените ориентири са текстурите на стените и формите на стаите. А те са в огромната си част еднакви. В реалния свят може да познаете и най-малката част от вашата офис-сграда по някое леке на килима или боклуци, разпилени по пода. Повечето от нас са играли Doom и са се забавлявали. Много геймъри обаче са се отказали, когато за пръв път са видели Quake. Липсата на карти е досадно препятствие за истинския геймплей и не е извинение за слагането на еднакви текстури, нито пък за арт директорите, които ги създават.





Безсмислен сюрреализъм

Много игри прекрачват тънката граница между царството на нормалните фентъзи светове или на научната фантастика и ни захвърлят в безсмисления и огромен свят на глупостите. Сюрреализмът не е просто действие, дефинирано от случайни величини. Истинският сюрреализъм шокира съзнанието като съпоставя сякаш несвързани обекти и идеи. Ключовата дума тук е "сякаш". Въпреки че отначало изглежда странен, в дълбочина сюрреализмът има истинска идея.

За жалост не сме срещали истински съпоставяния в повечето игри. Много от нас ще кажат "..и като стигнеш до командния център на подводницата, там ще видиш група клоуни. Да! Това е супер!". Сюрреализмът е като поезията: лесно е да се прави, но е много трудно да се направи добре. Което директно ни води до следващата точка:

Загадки с нестандартно мислене

В повечето игри все още има интересни хрумвания (останали от старите куестове), от типа на "хвърли дъвката с лопатата на булдозера". Дизайнерът на играта вероятно мисли, че тези неща са смешни, дори забавни, но за повечето играчи те са дълбоко нереални и отегчителни. Това е пример за мързелив дизайн на загадки — опит да се направи една трудна главоблъсканица като решението и се смени с нетрадиционно. Усложнявайки загадката, дизайнерите добавят игрално време, но със сигурност не прибавят забава.

Загадки без мислене

Стигате до заключена врата. Опитът ви подсказва, че трябва да намерите ключа. Това е най-стандартното решение, но и най-скучното. Дали играта не предвижда друг вариант? За съжаление не — обикновено то е само едно. Това положение е факт още преди създаването на компютрите, когато в текстовите игри всеки трябва да намери правилния глагол за дадена ситуация. В този случай загадката не изисква да мисли, а да прочете съзнанието на гейм дизайнера.

В реалния свят има много неща,

SPACE INVADERS

които могат да се направят с една врата: да се намери ключ, да се разбие бравата, да се прогори с киселина, да се убеди някой от другата страна да я отвори (едно "чук-чук" би свършило чудесна работа), да се заобиколи... Ясно е, че това е трудно да се направи. Разработчикът на дадена игра трудно може да прогнозира всички начини, по които някой може да мине през всички врати в нея. Все още нямаме силите да създаваме абсолютна "деформираща се околна среда" — т.е. нашите действия (изстрели, ритници, думи, експлозии) да въздействат върху всичко в игралния свят. Но поне създателите на игрите трябва да вкарат малко разнообразие — все пак да наградят тези, които имат многостранно мислене.

Ръчка в една стая отваря врата на другия край на света

Сещате се за проблема, а обектът дори не трябва да е ръчка. Doom има голяма вина за развитието на този вид "препятствия", но все пак те продължиха в Tomb Raider и така нататък. Първата игра с такъв проблем се казваше "Пътеводител на галактическия стопаджия" — стар куест на Infocom, където ако не приберете една част от пощата си в началото на играта, не можете да спечелите накрая. Това е още един пример за глупаво усложняване — удължава се времето, за което играта се превърта, а не се заплита интригата.

Убий чудовище / вземи меч / продай меч / купи по-голям меч / убий чудовище...

С други думи: каноничният RPG-сюжет. Играя RPG-та, за да изпитам удоволствието на бизнес симулацията, комбинирана с интелектуалното предизвикателство на добрия шутър. Ако пък желая средновековни рицари, които спасяват принцеси, не искам да прекарвам половината от времето си, спорейки със свадливи ковачи...

Имате 30 секунди, преди да умрете...

Дори военните никога не пускат армиите си в непозната територия без да имат идея какво става там. Ако го направят, обикновено съжаляват за стореното. Да очакваш играчът да направи невъзможното на непозната територия е малко пресилено. Колко от вас са минавали такъв тип нива от първия път? А колко от вас се притесняват ненужно, когато горе в ляво има брояч, който има твърдото намерение да спре на нулата?

Тъпи противници

Предполагам, че ви е писнало от чудовища, които се блещят и тичат към вас, докато им пръснете главите. Това отново е по вина на Doom, както и на милионите видеоигри от зората на жанра. Вместо качествено предизвикателство играта се опитва да те сломи с количествено превъзходство... Space Invaders беше брилянтна за времето си, но може би трябва да мръднем малко напред.

Нещата отново опират до мързел и работно време. Тъпите чудовища са елементарни за програмиране. Умните не са. Една игра с безмозъчни противници се балансира лесно: изчислява се съотношението на енергията, която гадовете отнемат и Power-Up-ите по пътя на играча. За да се повиши нивото на трудност, това съотношение просто се променя във вреда на играещия.

Прекалено бързи игри

От комерсиална гледна точка, компаниите за игри не се интересуват от това как заглавията им ще изглеждат след 5 години. В този момент те вече са изстискали всички възможни пари от този продукт. Време е клиентите да плащат за нови игри. Голяма част от класическите заглавия обаче не се съобразяват с бързината на процесорите, защото това е излишен труд.

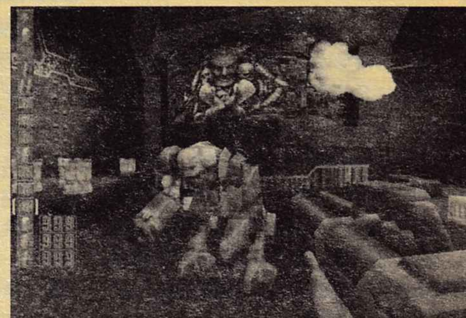
Но програмистите биха могли да използват това като плюс: Ако една игра днес хипотетично се изгради върху 10 гигахерцова машина, представете си какво би означавало това. Ако на премиерата си играта работи при 1.5 гигахерца, няма проблем изкуственият интелект на чудовищата да е съобразен с това. Ако обаче след 3 години играта се пусне на 10 гигахерцов компютър, мозъкът на чудовищата ще има много повече време за пресмятане на пътищата на движение, а враговете ще са много по-умни. Ако и графиката на играта се изгради на хипотетично по-бърза машина, то тогава след няколко години машината ще може да чертае с пъти повече полигони. С други думи въпросната игра ще се подобрява с течение на времето.

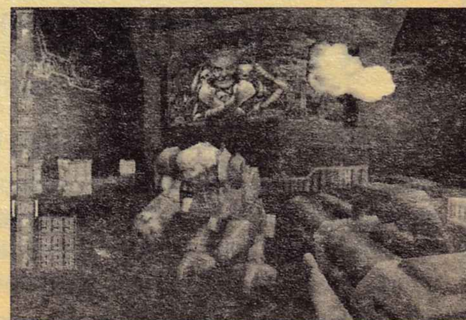
Най-странното нещо обаче е, че за разлика от технологиите апаратът на игрите не се усъвършенства с времето. Това е така, защото човешкото мислене е мръднало сравнително малко за въпросните няколко години. А всички знаем Закона на Паркър, според който бързината на процесорите се удвоява на всеки 18 месеца.

Това е моят списък с неприятни моменти в игрите. След време съм сигурен, че ще мога да добавя и още.

Ърнест Адамс (GamaNetwork)







PC Cheats & Tricks

MEDAL OF HONOR

За да активираме cheat-режима, започнете игра, използвайки следните параметри: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**
По време на игра натиснете ~, за да се появи конзолата и в нея напишете някой от кодовете:
dog – God Mode
fullheal – Пълно здраве
wuss – Всички оръжия & Амуниции
noclip – No Clipping режим
notarget – Показва версията на играта
Бележка: За да стартираме играта с тези параметри, трябва да промените shortcut-а ѝ. С десен клик изберете менюто TARGET от него и просто добавете "**+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**" и сте готови за чийтване :)
Пример:
C:\moh\MOHAA.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

CAPITALISM II

Натиснете едновременно Shift+6,7,8,9 (или "^&*(") по време на игра, за да активираме cheat-режима. Ако сте го направили правилно, ще се появи съобщение, потвърждаващо правилното въвеждане. След това натиснете ALT-C, за да добавите 10 милиона към вашия кредит.

AQUANOX

Стартирайте играта с параметрите "-redrum -stendek", като стартиращият файл трябва да изглежда така:
"aqua.exe -redrum -stendek"
По време на самата игра натиснете някой от следните клавиши, за да активираме чийтът:

F7 – Неуязвимост On/Off
F8 – Невидимост On/Off
F10 – AUTO победа
F11 – Mission Complete
F12 – Губите мисията



SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER DEMO

Натиснете **~**, за да отворите конзолата, въведете кода и натиснете Enter:
please god – God Mode
please refresh – Пълно здраве
please fly – "Летящ" режим
please ghost – No Clipping режим (преминаване през стени)
please tellall – Виждаме всички съобщения

MOTO RACER 3

Отворете директория **Data\levels\barcelon\Script\level.ini** от основната директория на играта. Променете номера на **NbMaxMotos** – **12** на **1**, след това променете номера на **GainSR_0_0_0** – **10** на **100** (примерно). Запазете промените.
С първия ред ще бъдете единственият състезател на пистата и практически нямате шанс да загубите, а вторият добавя кредити.

SUDDEN STRIKE FOREVER

Натиснете Enter и напишете:
superman – Непобедимост
nofog – Открива картата
staticfog – Включва/изключва \"nofog\" чийтът
starcraft – Starcraft Air Support:))

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Паузирайте играта, задръжте shift и напишете:
S66S – Дебели гуми
4awd – Перфектен баланс
4w62 – Добавя 8 минути към таймера ви
648w -Отключва Burnside
648a – Отключва School
648d – Отключва Warehouse
648s – Отключва Granny
as86wa84 -Винаги правите пълен Special
466wss – Умножава резултатът ви по 10
ssw664 – Дели резултата ви на 10

CARMAGEDDON 2 – CARPOCALYPSE NOW!

Напишете по време на игра:
lemmingize – Тъпи пешеходци
stiffspasms – Мутанти
tilty – Pinball режим
wotatwatami – Хлъзгави гуми
smartbastard – Печелите
tingting – Безплатна поправка на автомобила ви
stopsnatch – Timer
fastbast – Turbo пешеходци
mooningminnie – Лунна гравитация
mrmainwaring – Пешеходците се панират
wetwet – Credit bonus
clintonco – Hot rod
stickytyres – Катерите се по стени в стил Spidey
eveningoccifer – Пияни шофьори
timmytitty – Time bonus
powpow – Дава Opponent repulsificator
zazaz – Дава Pedestrian annihilator
twatoff – Експлодиращи пешеходци
fryingtonight – Дава Electric bastard ray
bigtwat – Колата ви става неразрушима
bloodyhippy – Дрогааааа
xrayspeks – Призрачни пешеходци
fryfry – Дава Ped flamethrower
dotaction – Пешеходците са показани на картата
takemetakeme – Пешеходци – самоубийци

КЛАСАЦИИ вече с durex

PC Mania Top10

1.	**FIFA 2002**	**14,82%**
2.	**Counter-Strike**	**11,41%**
3.	**Wolfenstein 3**	**10,35%**
4.	Diablo 2: LoD	7,58%
5.	RA 2: Yuri`s Revenge	6,26%
6.	BroodWar	5,58%
7.	Alien vs. Predator 2	4,86%
8.	Heroes 3: Wake of Gods	3,43%
9.	Empire Earth	3,24%
10.	Civilization III	3,15%
	Други	29,32%

През тези месеци настъпиха сериозни промени в предпочитанията на геймърите. Днес картината е по-пъстра от всякога, а в чарта за този брой сме свидетели на бурни обрати и размествания. И през коледната ваканция светът беше футбол, макар и не така безкомпромисно, както през миналия месец. Разликата със следващия на второ място Counter-Strike обаче е внушителна и се измерва с 80 гласа. След лятната мания по Diablo сега всички като че ли изведнъж решиха да се посветят на екшъни от типа на третия в класацията Return to Castle Wolfenstein. За него можем само да кажем: да, id Software отново са тук! Лично в моите очи третото място е по-скоро обидно за хит от класата на Волф-а. Силно се надявам през следващия месец повече хора да подритват разбити кратуни вместо футболна топка. Стратегическият жанр май се намира във временен застой. Единствено Yuri's Revenge все още държи позиции и твърдо се е закрепил на петото място, плътно следвайки по петите Diablo. BroodWar се е застопорил на шеста позиция, а Civilization III се срути на последното десето място и може да се каже, че това е най-разочароващото нещо през този месец. Новите Empire Earth и Heroes 3: Wake of Gods обаче съвсем заслужено успяха да се наместят в Топ 10. Спорно е доколко те ще оцелеят в маратона, наречен читателска класация на PC Mania – битката никога не е била по-оспорвана, а и Heroes 4 вече чука на вратата.

Какво ви хваща най-много беше въпросът събрал рекордно количество отговори. Преди всичко се оказа, че читателите на PC Mania са любители на силните усещания и обичат да ги хваща... яко. Една трета от запитаните просто тръпнат в очакване на следващата среща с половинката, когато е време за следващата... хватка. Моралът в българското общество изглежда още е силен и това доказват 28 процента от анкетираните – смутени от откровените отговори, те са предпочели да си включат компютъра за по една бърза FIFA. Останалите отговори са без особено значение, но един факт буди тревога – все по-малко хора са хващани от гаджетата си за... яката. Може би яките излизат от мода, може би не, но класациите намериха своя точен спонсор – Durex. Вече ще има много награди и изненади – за целта гласувайте! Място срещата не се променя – www.pcmania.bg

Какво ви хваща най-яко?

Гаджето ми (за едно друго място)	**35,87%**
Diablo/CS/FIFA и т.н.	**28,44%**
Бутилка водка	**14,40%**
Гледам да не ме хваща	9,17 %
Един як коз :-)	6,33%
Гаджето ми (за яката)	3,76%
Баща ми (за ухото)	2,02

pisma@pcmania.bg

ПРЕЗИДЕНТСКИ

Здравейте, PC Maniacs!!!

Пиша ви относно Loop-овете във вашите дискове. Искам да ви дам идея да направите конкурс за двата най-добри Loop-а (изпратени в редакцията) и да те да бъдат пуснати в дисковете. Няма нужда от награди, защото да бъдат пуснати творенията на някого в такова четено списание като вашето е като златен медал. Изпратил съм един Loop, създаден от мен.

Георги Първанов (Gox)

Здравейте г-н Първанов!!!*

Как е там горе? Силно сме впечатлени от оценката ви за нашата работа и сме приятно изненадани от интересите ви. Направо казано, учудихме се, че не само сте наясно с терминологията, боравите свободно с нея, но самият вие правите loop-ве през свободното си време. Чърчил, да речем, е строил огради, Клинтън имаше по-изтънчени вкусове, но вашите забавления ги удрят в земята от раз! Ще направим всичко възможно да претворим в дела, така да се каже, вашата заръка за един такъв народен конкурс, дето всеки ще изпрати своите loop-ве, пък ние ще ги пуснем на диска и сведем до вниманието на широките маси. Чухме и вашия loop. Великолепен е. Да смятаме конкурса за открит. Продължавай, Gox.

* Всяка прилика с действителни лица и събития е случайна и неволна.

PRINTED MATTER

Здравейте!

Това ми е първото писмо до печатно издание въобще и се чувствам малко неудобно. Искам да ви честитя Новата година и да ви поздравя за чудесния коледен подарък, който ми направихте с новия брой. Наистина е прекрасен и си заслужава всеки квадратен милиметър от списанието и всеки байт от дисковете. Специални поздрави за Момчил Милев и неговата статия за играта на месеца Return to Castle Wolfenstein, която вече имах удоволствието да изиграя. Наистина RtCW е превъзходна и достойна за вманиачаване игра. Няма да хабя повече думи за похвали, защото смятам се усеща, че съм искрен и казвам тези думи от сърце.

Всъщност, изпитвам особени чувства към всяко нещо на тема WWII. Някакъв странен вид "носталгия" може би... Носталгия към времена, където е било много по-лесно да живееш, отколкото в днешно време, но същевременно е било и още по-лесно да умреш... Не знам, може би това обяснява и увлечението ми по трилогията на Спилбърг за Индиана Джоунс например.

Нарочно споменавам това, защото имам една молба към редакцията. От около четири години се занимавам с най-различни форми на дизайн и част от свободното си време изразходвам в правене на wallpaper-и на най-различна тематика. Имам доста богата колекция от download-нати и мои собствени wallpaper-и, в която преобладават тези за любимите ми филми и игри.

За съжаление, досега в мрежата не съм попадал на качествени "тапети" за "Return to Castle Wolfenstein" (може би един или два си заслужават). От друга страна, на корицата от новия ви брой има доста качествена рисунка на BJ и два потенциални трупа (като че ли изскочила от шедьоврите на Спилбърг), която с малко обработка би могла да се превърне в чудесен wallpaper.

И най-хубавото – личи си, че е рисувана на ръка, а не е някакъв си screenshot. Молбата ми е, ако имате време, възможност и желание (и, разбира се, ако всичко това е законно) да ми e-mail-нете линк, откъдето мога да сваля достатъчно качествено копие на картинката от корицата. Естествено, няма никакъв проблем след това да ви изпратя готовия wallpaper, и ако ви хареса – да го публикувате на дисковете към списанието (ако остане място).

Предварително ви благодаря.

Най-добри пожелания и все така!
Красимир

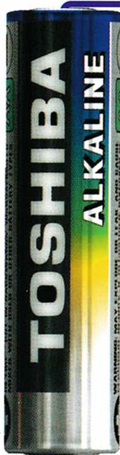
Благодарим, Краси.

Както сам си се уверил, няма нищо страшно в това да се пишат писма на "печатни издания". Може само да ни ласкае мисълта, че си се спрял именно на PC Mania сред океана от шарени хартии, които заливат вестникарската маса.

Return to Castle Wolfenstein е игра, която ни завладя отново, а ако искаш по-различни размишления за еволюцията на игрите, хвърли един поглед към стр. 4. За Wallpaper-а нямаш никакви проблеми. Бъди здрав!

ИЗПОВЕД

Сядам пред компютъра с ясното намерение да си излея душата. Нека още отначало да изясня нещо – не съм ваш фен (не си мислете, че сега ще скоча да ви оплювам, да крещя истерично колко по-готини са другите списания). Не, нямам такива намерения. Сигурно се чудите "тоя тогава к'во иска". Просто от всички списания реших да пиша на вас (пак недомлъвка "що пък на нас"). И за това имам отговор, но историята е дълга и няма да ви виня ако я skip-нете (но аз сам гл-



ПЕЧЕЛИВШИТЕ ЗА БРОЙ 02/2002 ОТ ИГРАТА НА TOSHIBA СА:

1. *Георги Кожухаров* – шапка
2. *Димитър Генев* – фланелка
3. *Михаела Красимирова Михова* – 3-месечен абонамент за PC Mania с диск
4. *Станислав Стайков* – комплект батерии
5. *Йордан Екзаров* – комплект батерии
6. *Павел Михов* – комплект батерии

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е.

жен да разкажа.)

И така нека магията започне (откъде ли ми е познато. ;)) Трети април 2001-вечер в трепнене очаквам утрешния ден, в който ще се случи нещо разграничаващо живота ми преди и след. Утре пристига той, тя (или може би то) моето PC. От там започна всичко.

На следващите дни се сдобих с едно от първите списания за компютърни игри – PC Mania (най-сетне нещо с темата). Даде ми го един приятел и оттогава (сигурно си мислите, че ще кажа "си купувам всеки брой" да ама не) чета всеки брой (а сега де, ново 20). Този, който ми даде първия брой, се оказа ваш голям (направо гигантски) ФЕН (няма да споменавам име, за да избегна обвинения в реклама;)).

Та този ваш фен след като прочиташе списанието ви, ми предоставяше броя да го прочета и така (бре че съм аванта, ама това е друга тема) и аз четях всеки ваш брой. Ето и една от основните причини да ви пиша. Поради това, че не съм плащал за броевете имах възможността да чета и другите списания за PC игри и усетих (надявам се това да ми се е сторило), че има една враждебност между списанията и техните фенове. Не ми се иска да стане като с родния ни футбол, момчета да се бият за техните любими отбори. Стига толкова, че писмото ми взе да поема песимистичен характер.

А сега за вас и PC Mania с ръка на сърцето мога да кажа, че списанието ви си струва всяка стотинка (хм...я да не задълбавам, защото казах някои истини погоре [имам предвид за парите]).

Сега една единствена критика (как писмо без критика): Мисля, че е хабене на хартия публикуването на писма и части от писма, съдържащи теми като "как да мина това ниво?","Знаете ли някой код за тая или оная игра" и др.

Как не се научиха тия хора, че за тая работа има Dirty Little Helper, Cheatbook Database и други подобни. Също мисля за излишна и рубриката Cheats, но хайде там поне нещата са на български (не, че има огромно значение).

Не съм от най-добрите геймъри, може би защото имам PC отскоро и съм затрупан от хубави игри, като се захващам ту с една, ту с друга.

Фен съм на Star Wars и на всичките игри за PC и конзоли (ето другата тема по която ви пиша).

Конзолите. Радвам се, че запазихте и дори по-разширихте статиите за PSX въпреки протестите на някои читатели. Ето и доводите ми, радвам се да съм в течение на развитието на конзолите и игрите за тях. По този начин съумявам да определя докъде са стигнали игрите.

Както казах, интересни са ми конзолите и следователно имам емулатори за главните конзоли като N64,Snes, Nes,Sega,GameBoy и други. По-специално сам хвърлил око на N64 и ромовете за него. Свалил съм си дузина емулатори и игри (Mario 64.Waverace,Zelda 1&2 (знам, че не са 1 и 2, ама иначе много дълго), Bandjo,Pokemon Stadium и други хитови заглавия. И ето същността на проблема –

Ромът Hey you pikachu (може да си мислите, че съм дебил или някакъв дечко, или нещо такова-все едно). Та този ром представлява нещо нестандартно. Говорейки на микрофон, споменатият по-горе герой изпълнява командите ти (е, сега как ви звучи). ЕТО ГО И ПРОБЛЕМЪТ. Споменах, че трябва микрофон – имам, но в никой емулатор не намерих настройки за него и така, след като пусна рома, не отчита присъствието му, а това прави практически играта невъзможна за играене.

МОЛЯ за помощ вас, защото вече от година и половина ви чувствам най-близко до мен и вярвам, че в сплотения ви екип ще се намери някой спасител на моята душа. (играта ми се играе адски много).

Моля за отговор, дори той да бъде скръбна вест!!!

Ваш доброжелател:
Mike

Постарал си се, Mike, няма две мнения по въпроса. Направо не си ни оставил място да ти отговорим, ама карай, ти си си казал почти всичко.

Не е фатално, че не си наш "фен", никога не сме имали такова изискване към читателите. Всеки е добре дошъл и в тази рубрика стига да е написал нещо умно и от сърце и разбира се, ако му се падне.

Сега на въпроса с Hey you, Pikachu и микрофона: не ни е известен емулатор за Nintendo 64, който поддържа микрофон. Причината е, че много малко игри го използват... И все пак има слаба светлина в тунела. Авторите на емулатора Project64 споменават, че някой ден може и да направят. :-)

Историята с твоя приятел е поучителна с това, че всеки има нужда от приятели, а в случая си имаш работа със сериозен човек, с усет и с вкус :-), поздрави го от нас.

Това с футболното хулиганство е малко пресилена аналогия, да знаеш. Ние геймърите сме интелигентни хора, да ни прощават онези дето чупят седалки по стадионите.

SORRY

Здравей, PC Mania! Аз съм ви голям фен. Една моя приятелка вече ви е писала и Вие сте й отговорили. Надявам се и на мен да отговорите. Бих искал да ми кажете дали има програма, на която да тръгват игри за PlayStation 2. Аз имам Bleem! и съм доволен от нея. Ако има такава програма, моля ви, кажете как се казва и от къде да си я изтегля. Много ще съм ви благодарен, ако ми отговорите. Засега чао!!!!

Ivo Iliev

Уви, Иво, засега няма. Ако имаш още приятелки, давай ги насам – и на тях ще отговорим ;-)

TO: WEBMASTER@PCMANIA.BG
SUBJECT: БАНВАНЕТО НА АНОНИМНИЯ

Господин Администратор, баннахте ме много заслужено /исках да проверя нещо/, та сега ви моля да ми разблокирате модема. Държанието ми във форума на PC Mania не може да се оправдае /то беше нарочно такова, за да проверя нещо, след като ме баннахте/. Сега искам да се извиня на вас и на засегнатите от мен във форума и да им кажа, че нямам нищо лично. Сайтът е добър за българските стандарти/трябваше да настоявам, че е отвратителен, за да ме баннете, но за списанието просто не ми даде сърце да твърдя такова нещо. Вече няма нито да се заяждам или да руша сайта /то сега и не ми трябва/ и да се държа като простак. /но това, че съм от Русе и че уча в немската, а и за знанията е истина. Вярвам, че поне ще прочетете дългия ми мейл.

От Анонимния

No comment, драги, no comment...

PC Mania

КНИГА ЗА ПЪТЯ

Журнал на Ал'Кхали - бележка

"… преминах през портал, за да се върна там откъдето бяха тръгнали предците ни, за да намеря един унищожен свят и една оживяла легенда. Чудя се… какво ли още ще ми донесе съдбата…"

Пророчеството?

Какво е то и какво се е случило тук?

Хората! След напускането ни те се развиха, откриха атомната енергия и изкуството на войната…

… тяхното откритие ги погуби, но не само то.

Драконите прекършиха забраната. Те се върнаха по-рано. Тайно поеха контрола над военните сили в по-големите нации и причиниха война.

Но защо?

Ще разбереш, последвайте ме.

Последва катаклизъм - 90% от човешката раса бе избита до крак. Те са паразити - докато са тук потискат магията.

Магията? Мислех, че сме напуснали този свят, защото е свършила!

Магията никога не умира, запомни го!

Преди да напуснем Земята с праотеца ти направихме нещо, което вече никой не си спомня - затворихме един от най-големите източници на арканна енергия...

...запазихме го за момента на нашето връщане. Заключихме го с три руни и ги скрихме на три различни места тук. Към него се стреми и Факраадж.

Факраадж?

Драконът - ако поеме контрол над него, силата му ще нарастне неимоверно и този свят ще е първият паднал под ударите му...

... после ще се насочи към вас, а накрая ще унищожи и немъртвите. Но пророчеството се сбъдна - той ще бъде спрян.

"И ще дойде ден, Огънят ще се върне и наследникът на маймуната ще умре.
И ще търси той три ключа, отварящи Силата.
И хаос и смърт ще настъпят за простосмъртните и Великите.
Но ще дойде пратеник, син на един от Великите.
И той ще го спре."

Да - това си ти. Идването ти тук не беше случайно- твоята съдба е да спреш Факраадж и да освободиш магията… за добро.

Това е лъкът на Ал'Кхалон - вземи го, принадлежи ти по наследство.

Пратеникът, това съм аз!

Факраадж ме прати за руната!


Това е Баскар-дясната ръка на дракона… вече има един от трите ключа…
Трябва да го спреш!
Журнал на Ал'Кхали - бележка
" … вече знаех защо съм тук, видях и врага. Личът до мен бе тежко ранен, но щеше да се оправи, същество, което контролира смъртта не може да умре.
Пророчеството ме определя за месия - или може би ангел отмъстител…
Пътят пред мен е ясен…"
СЛЕДВА

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), Корубата - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), Храма - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), Уест - ул. "Тутракан" №4 **Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9, **Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12 **София:** Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, Маската - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, Микроинвест - ул. "Опълченска", PC Mania - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), Матрицата - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, Микрофон и Мишка - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", Инферно - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, Кобо - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин Canadian Technology в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 46-50-63, 44-45-70**



PC Mania 2/2002 # 1

ИГРИ

Medal of Honor: Allied Assault - 3D action
Nascar Racing 2002 - Racing
Serious Sam: The Second Encounter - 3D action
Return to Castle Wolfenstein - 3D action

ЕКСТРИ

DirectX 8.1 (Win 9X/ME)
CheatBook 4.0 + ъпдейти до 01/2002. База данни с чийтове за над 4000 игри.
Detonator Drivers 23.11 (NVIDIA) Win 9X/ME/XP
PowerVR Drivers 1.04.14.0028 (Kyro/Kyro II) Win 9X/ME/XP

ПРОГРАМИ

Ace of WAV 2.5 - Редактор и синтезатор на аудио файлове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware
Adobe Acrobat Reader 5.0.5 - Отваря PDF файлове (с ръководства на игри например :). Нова версия с оправени бъгове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
AntiVir PE - Безплатна антивирусна програма, най-новата версия. ОС: Win9X/ME/NT/2000/XP
Dacris Benchmarks 4.9 - Бенчмарк, т.е. тества скоростта на вашия компютър. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP Shareware
Easy Office - Безплатна алтернатива MS Office. Новата версия е съвместима с Windows XP и оправя някои бъгове от предната версия.ОС: Win9X/ME/NT/2000/XP
iMesh 3.0 - Програма за размяна на MP3-ки и файлове в интернет. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
LimeWire 2.0.4 - Още една програма за размяна на MP3-ки и файлове в интернет. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
IncrediMail Xe Build 532 - Безплатна e-mail програма. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
Melody Assistant 5.9 - Програма за композиране и редактиране на музика. ОС: Windows (all) Shareware
MOVIEWOW! 1.01 - Безплатна програма за обработка на видеоклипове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
Netscape Communicator 6.2.1 - Уеб браузър ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
Blaze Media Pro 2002g - Плейър, редактор и конвертор на аудио и видео файлове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware

PC Mania 2/2002 # 2

ИГРИ

Die Hard: Nakatomi Plaza – 3D action
Secret Service: In Harm's Way – 3D action
SpaceHaste 2001 – Racer

ЕКСТРИ

Durty Little Helper – База данни с чиитове – пълна версия! (250 MB)
Модове за **Arcanum**
Стани богат

ТРЕЙЛЪРИ

Cossacks – The Art of War
007 Agent Under Fire (PS2)
The Thing (PS2)
Хари Потър и Философският камък (филм)
Час Пик 2 (филм)

ПРОГРАМИ

SA Dictionary 2002 (BG/ENG ENG/BG) – Нова версия на най-популярния и безплатен английско-български (60000 думи) и българо-английски речник (35000 думи). Автор – Стефан Ангелов. ОС: Windows (All) Freeware

Бисквитка 2.3 – Нова версия на българския интенет браузер. Автор – Венцислав Тошков Коларов на 16 г. Много бързи и качествен. И най-важното – вече безплатен! http://www.biskvitka.hit.bg ОС: Windows (All) Freeware

PolyView 3.65 – Графичен редактор и конвертор. ОС: Windows 95/98/NT Shareware

AnalogX Pow 1.57 – Премахва нежеланите "pop-up windows" (изскачащи прозорци) при работа в интернет. ОС: Windows 95/98/NT Freeware

WinZip 8.1 – Нова версия на най-популярния архиватор. ОС: Windows (All) Shareware

GetRight 4.5b – Нова версия на известния даунлоуд мениджър.щ ОС: Windows (All) Shareware

MoniX Dictionary 1.05 – Безплатен Английско-Български и Българо-Английски речник. Съдържа повече от 55 000 думи, лесен за употреба и с опростен дизайн. Автор – Живко Желев от Габрово.

Trillian 0.71 + Skins – Програма за чат с поддръжка на IRC, AIM, ICQ, MSN и Yahoo Messenger. ОС: Windows (All) Freeware



БРОЙ 2 (46), ФЕВРУАРИ 2002

Автори

Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков,
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Симеон Христов
Стоян Спахиев

Комикс

Димитър Ицков
Георги Панайотов

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд

Canadian Technology
http://www.cantech.bg

Дисковете са произведени от

CHSL България

PRINT BY ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642